


Warhammer: Mark of Chaos 1.100 MByte

ab Seite 78

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

16 usk

4 191278 204996 01

COMPUTEC







# HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007

## HOHER REALISMUSGRAD

Im Vergleich zum Vorgängerspiel bietet **Heimspiel – Eishockeymanager 2007** eine überarbeitete künstliche Intelligenz, die nun realistischer zu Werke geht als je zuvor und Sie in den rasanten Duellen um den Puck mächtig unter Druck setzt. Arbeiten Sie Strategien aus und behalten Sie Ihren Gegner im Blick, nur so rückt die Meisterschaft in greifbare Nähe und Ihre Mannschaft hat langfristig Erfolg.

## DIE REALISTISCHSTE EISHOCKEYMANAGEMENT-SIMULATION WARTET AUF SIE!






WWW.HEIMSPIEL-EISHOCKEYMANAGER.DE

## FÜHREN SIE EIN TEAM!

Lenken Sie die Geschicke Ihres Teams. Kümmern Sie sich um den Nachwuchs und entscheiden Sie, welches Jungtalent in den Kader Ihrer Mannschaft aufgenommen wird. Daneben sorgen Sie für eine schlagkräftige Aufstellung sowie Taktik für die nächsten Matches und kaufen auf dem Transfer-Markt Top-Athleten ein. Behalten Sie dabei jedoch stets die Spielergehälter im Auge und ziehen Sie immer lukrativere Werbeverträge an Land, um Ihre Ausgaben zu decken.

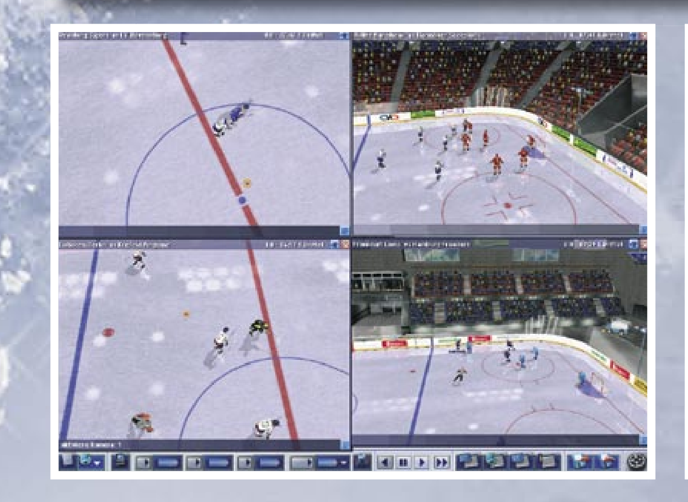
HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007





## LIZENZ DER DEL UND ASSTEL 2. BUNDESLIGA

Wählen Sie aus über 30 lizensierten Mannschaften, von den coolen Hamburg Freezers über die Eisbären Berlin bis hin zu den gefährlichen Kölner Haien. Dank der offiziellen Lizenz der Deutschen Eishockeyliga werden die packenden Spiele in Nachbildungen der Original-Eishallen ausgetragen, was für eine perfekte Eishockey-Stimmung im Wohnzimmer sorgt.







WWW.HEIMSPIEL-EISHOCKEYMANAGER.DE

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007

# MEHRSPIELER-WETTKAMPF

Zeigen Sie Ihren Freunden im Mehrspielermodus, dass Sie der beste Team-Chef sind. Bis zu vier Hobbymanager treten gemeinsam an einem Rechner an und fechten untereinander die Meisterschaft aus. Hier kommt es auf Ihr taktisches Geschick und goldenes Händchen beim Spielereinkauf an. Die richtige Spielaufstellung und Ihr schlagkräftiges Team entscheiden über Sieg oder Niederlage. Es warten lange, fesselnde Spielabende auf Sie. Gehen Sie die Herausforderung ein!

## SIEG ODER NIEDERLAGE? SIE HABEN ES IN DER HAND!

# DEUTSCHLAND IST WELTMEISTER!

Arbeiten Sie hart und führen Sie Ihr Team an die Spitze der deutschen Liga. So bekommen Sie vielleicht die Chance, einmal im Jahr der neue Nationaltrainer zu werden. Dann heißt es für Sie, die deutsche Auswahl an die Weltspitze zu führen. Da viele der amerikanischen und kanadischen Mannschaften ebenfalls originalgetreu im Spiel enthalten sind, gestaltet sich die WM äußerst authentisch und spannend.











# ÜBERARBEITETE TECHNIK!

Dank der überarbeiteten Grafik, der dynamischen Licht- und Schatteneffekte sowie der realistischen Animationen fühlen Sie sich nun mittendrin statt nur dabei. Der Textmodus für schwächere Systeme, Taktikfüchse und Analytiker wird Sie durch seine rasanten Spielbeschreibungen ebenfalls mächtig ins Schwitzen bringen. Adrenalinschübe sind garantiert!









Petra Fröhlich
Chefredakteurin

# Editorial

## Die perfekte Welle

**Dienstag** | 24. Oktober 2006

Trend Nummer 1: Adventures. Derzeit rollt die größte Neuheiten-Welle seit **King's Quest** und **Monkey Island** über die Fans hinweg. Den Unterschied zwischen „Gut" und „Schlecht" machen Kriterien aus, die auch schon vor zehn oder 20 Jahren ihre Gültigkeit hatten. Langweilige oder fesselnde Dialoge? Faire oder unlogische Puzzles? Und vor allem: Erfüllt die Suche nach winzigen Gegenständen oder versteckten Ausgängen den Tatbestand versuchter Nötigung? In der Vorweihnachtszeit buhlen unter anderem **Runaway 2**, **Tony Tough 2**, **Ankh: Herz des Osiris**, **Undercover**, **Sam & Max** und **Sherlock Holmes** um Ihre Gunst, demnächst kehrt sogar Veteran **Simon the Sorcerer** (Seite 64) zurück.

**Dienstag** | 31. Oktober 2006

(Unschöner) Trend Nummer 2: Bugs. Keine drei Wochen nach **Gothic 3** strapaziert das heute erscheinende **Neverwinter Nights 2** die Nerven der Rollenspieler. Und wenn Sie durch den Testteil blättern, werden Sie feststellen, dass dies nicht der einzige Fall ist, der in der an sich ruhigen Vorweihnachtszeit für Unruhe sorgt.

**Montag** | 06. November 2006

Trend Nummer 3: Action-Rollenspiele. Nach dem riesigen Erfolg von **Sacred** und zuletzt **Titan Quest** steht fest: Das unverwüstliche, hochmotivierende, berauschende Dauerklick-Prinzip funktioniert noch immer prächtig. Wer keine Lust hat auf streng hierarchisch durchorganisierte **World of Warcraft**-Gilden inklusive verschärftem Abstimmungsbedarf, sondern nur beschwingt durch mit viel Liebe zum Detail ausgestattete Dungeons, Wälder und Landschaften streifen möchte, ist bei **Sacred 2** – der aktuellen PC-Games-Titelstory – genau richtig. Redakteur Christian Burtchen hat sich den derzeitigen Entwicklungsstand exklusiv für Sie angesehen (ab Seite 36). Auf ein ähnliches Prinzip, wenn auch aus anderer Perspektive, setzt **Hellgate: London** (ab Seite 46) – Heimspiel für unseren US-Korrespondenten Roland Austinat, der die Flagship Studios in San Francisco besuchte und neueste Infos zum anstehenden Beta-Test mitbrachte.

**Donnerstag** | 09. November 2006

Trend Nummer 4: Die Dateigrößen neuer Demos kennen kein Halten – **Gothic 3**, **Anno 1701**, **Splinter Cell 4: Double Agent** und **Battlefield 2142** sind nicht unter 800 MByte zu haben, **Warhammer: Mark of Chaos** bringt über 1 GByte auf die Waage, **Company of Heroes** überschreitet gar die 1,8-GByte-Grenze. Da glüht selbst die dickste DSL-Leitung. Gut, dass es die PC-Games-DVD gibt: Scheibe ins Laufwerk, Spiel auswählen, installieren, loslegen – zum Beispiel mit der Demo zu **Need for Speed Carbon**.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe, eine schöne Adventszeit und fröhliche Weihnachten – all das wünscht Ihnen

**Ihr PC-Games-Team**

### Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



**PC Action Sonderheft: „Mods & Maps"**
Das Riesenpaket liefert satte 8,5 GByte Top-Erweiterungen (darunter allein 66 Mods) für **Half-Life 2**, **Oblivion**, **Battlefield 2**, **Doom 3** und viele mehr – umgerechnet mehr als 1.000 Stunden zusätzlicher Spielspaß für Ihre Lieblingsspiele! Die Highlights sind im Heft ausführlich beschrieben.



**PC Games Sonderheft „World of Warcraft" powered by buffed.de**
Druckfrisch: In der zweiten Ausgabe kommen vor allem Jäger und Krieger auf ihre Kosten. Schamanen, Schurken und Magier freuen sich auf das Rüstungs-Poster im Riesenformat. Außerdem im Heft: eine Original-**WoW**-Sammelkarte. Weitere Themen: Der Pechschwingenhort und Naxxramas.



**PC Games 01/07 Premium-Edition**
Parallel zum normalen Heft ist eine „Collector's Edition" erhältlich. Darin enthalten: ein großformatiger Jahreskalender 2007, ein 50-seitiger **Gothic**-Comic, eine original WoW-Tradingcard, das begehrte Jahresarchiv 2006 mit allen zwölf Heften im PDF-Format und alle Inhalte der PC Games Extended.



**PC Games 01/07 Extended „Gothic 3"**
Sie beschreiten den steinigen Weg der Assassinen oder Orks? Dann kommt diese Komplettlösung samt einer detaillierten Weltkarte gerade recht: Hier sind alle Quests, NPCs und Trainer verzeichnet. Und natürlich sind die 32 zusätzlichen Seiten auf dem neuesten Patch-Stand.



**Windows Vista: Das offizielle Magazin**
Am 20. Dezember ist es soweit: Das amtliche Vista-Magazin startet mit einer Special Edition – 150 Seiten stark plus DVD mit exklusiven Tools, Videos und Informationen. Außerdem im Heft enthalten: Geldwerte Rabattgutscheine für hochwertige Vista-Hardware.

**Anno 1701: Das offizielle Magazin**
100 Seiten Profi-Know-how, frisch aus der PC-Games-Tipps-Redaktion: alles über Aufbau, Handel, Szenarien, Militär und optimale Produktionsketten. Jedem Heft liegt zudem ein **Anno**-Kalender 2007 bei. Bonus auf DVD: die voll spielbare Demo-Version zum Reinschnuppern.



# Need for Speed Carbon

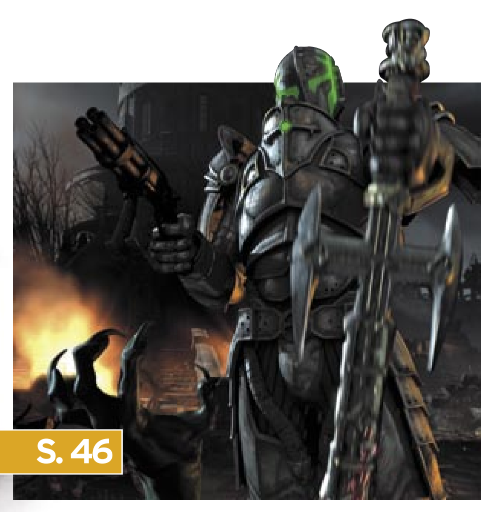
S. 126 Flügelmänner, Canyon-Rennen, Autosculpt und mehr Boliden als der Vorgänger: Ob das reicht, um erneut die Rennspielkrone zu ergattern, lesen Sie in unserem sechsseitigen Test zu **Need for Speed Carbon**.



S. 102

## WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Treten Sie in die **Warhammer**-Welt ein und kämpfen Sie mit Dämonen und den Mächten des Chaos. Das Echtzeit-Strategiespiel **Mark of Chaos** ist grafisch ein echter Leckerbissen.



S. 46

## HELLGATE: LONDON

Neues aus dem Höllenschlund! Die Entwickler des kommenden Rollenspiel-Hammers haben gerade die neue Klasse des Jägers vorgestellt. US-Korrespondent Roland Austinat war vor Ort.

# Inhalt 01/2007



S. 36

## SACRED 2

Zu Besuch bei den Entwicklern: Wir geben Ihnen einen exklusiven Einblick in Ancarias Anfänge. Alles über Technik, Features und Ambiente.

S. 184

## HARDWARE: WEIHNACHTSSPECIAL

Die Zeit der Geschenke naht. Doch was kommt auf den Wunschzettel? Unser Special ab Seite 184 hilft bei der Entscheidung.

S. 78

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher wechselt die Seiten. Ist der neueste Teil der Schleich-Serie wirklich so anders, wie es die Entwickler versprochen haben?

## AKTUELL


*Bei unserem Schnupperbesuch in der Scherbenwelt platzte das Gamelab vor freudestrahlenden Lesern fast auseinander. Es hat sich gelohnt, wie Sie auf sechs Seiten lesen können.*



## TEST


*Bildschöne Grafik, jede Menge böse Buben und eine ganze Ladung voller Waffen. Kann da noch was schief gehen? Es kann, wie wir bei unserem Test ab Seite 88 feststellen mussten.*


*Endlich im Test: Unsere Redakteure haben viele Stunden an der Schwertküste verbracht und das epische Rollenspiel auf Herz und Nieren getestet.*


*Unterhaltsame Charaktere und fantastische Comic-Grafik zeichnen auch **Runaway 2** aus, den Nachfolger zum wichtigsten Adventure 2002. Doch haben die Entwickler auch bei Rätselqualität und Spielumfang nachgelegt oder verkommt das turbulente Abenteuer zur kurz geratenen Frustparade? Wir haben uns **Runaway 2** zur Brust genommen.*



## PRAXIS


*Die Mod-Szene nimmt Fahrt auf:* **Iron Grip** *verknüpft geschickt Echtzeit-Strategie mit packenden Ego-Shooter-Gefechten. Was die Modifikation taugt, lesen Sie auf Seite 170.*



## HARDWARE



## SERVICE



## SPIELE IN DIESEM HEFT

# Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

**MEINUNG**
DIRK GOODING



## Die „richtige" Wertung

**Als wir vor einem Jahr die Motivations-Kurve als Grundlage unserer Spielspaß-Wertung eingeführt haben, waren wir uns ziemlich sicher, dass wir uns damit vielerorts keine Freunde machen. Zum Beispiel bei den Herstellern: Durch die Motivationskurve sind unsere Wertungen im Schnitt um 5 Punkte nach unten gesunken – um jetzt einen Gold-Award zu bekommen, darf sich ein Spiel so gut wie keine Schwächen mehr leisten. Selbst vor großen Top-Titeln wie Gothic 3, Anno 1701, Medieval 2 oder Battlefield 2142 zeigte die Motivationskurve keinen Respekt – erbarmungslos legte sie spielerische Mängel offen, die man angesichts vieler spaßiger Momente schnell mal übersieht.**
**Was wir gespielt haben, was wir erlebt haben, was uns Spaß bereitet hat und was nicht, steht Schwarz auf Weiß in unserem internen Testprotokoll. Und kommt dann auch genau so ins Heft. Transparenter kann man Wertungen für Sie, unsere Leser, kaum machen.**

**Auch innerhalb der Redaktion sorgt die Motivationskurve jeden Monat für zwischenmenschlichen Zündstoff. Der Beispiele gibt es viele: Sei es nun Stefan Weiß, der Felix Schütz partout nicht abnehmen wollte, dass Spellforce 2 keine 90 Punkte Spielspaß-Wertung verdient. Bis sich unser alter Strategie-Fachmann selbst an den PC hockte, nach einem fantastischen ersten Drittel, einem eher müden zweiten Akt und einem immerhin gelungenen dritten Akt sämtliche Einzelnoten zusammenrechnete und zu dem Schluss kam: Felix, du hast Recht.**
**Ich selbst erinnere mich noch ziemlich gut an den Test von Ghost Recon: Advanced Warfighter, bei dem mir unser ehemaliger Redakteur Benjamin Bezold ernsthaft weiß machen wollte, dass der Taktik-Shooter „nur" 82 Prozent Spielspaß bekommt. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt ein, zwei Stündchen reingespielt, war rundum begeistert und hätte sofort eine Wertung im hohen 80er-Bereich gezückt. 12 Stunden später holte mich die Wirklichkeit ein – nach meiner eigenen, individuell erstellten Motivationskurve lag Advanced Warfighter bei 83 Punkten. Gerade mal ein Punkt mehr als bei Benjamin.**


Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Age of Conan
Die Siedler 6
Aion
Europa Universalis 3

**A**
- A Vampyre Story (noch nicht bekannt)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (2007)
- Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal 2007)
- Aggression: Europe 1914
- Aion (noch nicht bekannt)
- Alan Wake (2007)
- Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)
- Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)
- Alpha Prime (noch nicht bek.)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (2006)
- Armed Assault S. 82 (30. November)
- Arthur & the Minimoys (16. Januar 2007)
- Ascension to the Throne (2007)
- Assassin's Creed (2007) S. 60
- Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)

**B**
- Battle Lord (2007)
- Battlestations: Midway (4. Quartal)
- Belief & Betrayal (19. Januar 2007)
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bier Tycoon (4. Quartal)
- Bioshock (2. Quartal 2007)
- Bounty Bay Online (2007)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)

**C**
- Chrome 2 (2007)
- Clive Barker's Jericho (2007) S. 58
- Colin McRae Rally: Dirt (n. n. b.)
- Collapse (4. Quartal 2007)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)
- Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- Crysis (2. Quartal 2007)

Die Verschiebung des Veröffentlichungstermins von **Crysis** zog einigen Ärger in der Community nach sich. Aufgebrachte Fans beschwerten sich per E-Mail bei Entwickler Crytek. Daraufhin trat Community-Manager Alexander Marschal an die Öffentlichkeit und begründete den Verzug. Seiner Aussage nach verschiebt sich **Crysis**, weil das Spiel ein „Meilenstein in der Spielegeschichte" werden soll. Die Entwickler wollen sich Zeit nehmen, um die Ansprüche der Fans zu erfüllen. Ursprünglich sollte **Crysis** im März 2007 kommen.

**D**
- Dark Sector (3. Quartal 2007)
- Darsana (2007)
- Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)
- Dead Reefs (noch nicht bekannt)
- Death to Spies (noch nicht bekannt)
- Der Herr der Ringe (noch nicht bekannt)
- Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)
- DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Aufstieg des Hexenkönigs (30. November) S. 106
- Der Herr der Ringe Online (2007)
- Desert Law (08. Dezember)
- Desperados 2: Conspiracy (Dezember)
- Diablo 3 (noch nicht bekannt)
- Die Siedler 6 (2. Quartal 2007)
- Die Sims 3 (2007)
- Dirty Harry (4. Quartal 2007)
- Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- Divine Divinity 2 (noch nicht bekannt)
- Dragon Age (2007)
- Driver 4 (noch nicht bekannt)
- Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)
- Dungeon Runners (noch nicht bekannt)
- Dusk-12 (2007)

**E**
- Elveon (Sommer 2007)
- Elveon 2 (noch nicht bekannt)
- Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- Europa Universalis 3 (26. Januar 2007)
- Everlight (2. Quartal 2007)
- Exteel (noch nicht bekannt)

**F**
- Fable 2 (noch nicht bekannt)
- Fall of Liberty (4. Quartal 2007)
- Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- Field Ops (1. Quartal 2007)
- Fluch der Karibik Online (2007)
- Flugratten (Dezember)
- Frontlines: Fuel of War (2007)
- Fury (2. Quartal 2007)



PC GAMES 01/07

## Was macht eigentlich ...

### ... EA und Namco Bandai?

In Kooperation veröffentlichen EA und Namco Bandai das PC Spiel **Hellgate: London** in Europa und Nordamerika. Als Teil dieser Partnerschaft übernimmt EA das Marketing und den Vertrieb, Namco Bandai betreut die Entwicklung bei den Flagship Studios sowie Partnerschaften unter anderem in den Bereichen Romane, Comics, Manga und Spielzeug.

### ... Fireglow?

Entwickler Fireglow, vor allem bekannt durch die **Sudden Strike**-Serie, gab diesen Monat die Gründung zweier neuer Entwicklungsstudios bekannt: die Fireglow Casual Games Studios und die Fireglow Games Online, die ihren Fokus vor allem auf den Onlinebereich legen, während das zuerst genannte Studio sich dem Markt der Gelegenheitsspieler widmet. Erste Projekte der beiden Teams sind bisher nicht bekannt.

### ... Everquest 2?

Das Add-on **Echoes of Faydwer** bietet **Everquest 2**-Spielern aller Erfahrungsstufen einen neuen Kontinent und wartet mit einer neuen Rasse auf – den Feen. Diese geflügelten, verzauberten Wesen leben in Kelethin, einer Stadt in den Baumwipfeln. **Echoes of Faydwer** beinhaltet über 350 frische Quests und eine neue Auswahl an Umhängen, Rüstungen und Reittieren. Viel Neues für **Everquest 2**-Spieler: über 40 Kreaturen, mehr als 20 Zonen und Abenteuerbereiche! Das Achievement-System wurde um weitere Unterklassen-Fähigkeiten ausgedehnt, die Spielern die erweiterte Anpassung ihrer Charakterfähigkeiten erlauben. Das Spiel ist seit dem 14. November im Handel erhältlich.

### ... Windows Vista?

Wie Microsoft berichtet, ist das neue Betriebssystem fertig und wird nun auf Rohlinge gepresst. Somit bekommen Geschäftskunden bereits Ende November Vista zur Verfügung gestellt. Endverbraucher müssen sich noch bis zum 30. Januar 2007 gedulden. Mit der Entwicklung von Windows Vista geht eine der aufwendigsten Produktionen der Firmengeschichte zu Ende.

### ... Plastic Reality?

Kurz nach der Veröffentlichung des Actiontitels **El Matador** wurde bekannt, dass das Entwicklerstudio Plastic Reality seine Pforten für immer schließt. Grund für die Schließung seien fehlende Investorengelder. Angeblich haben aber alle Angestellten einen Arbeitsplatz bei Illusion Softworks gefunden. Der Support für **El Matador** reißt indes nicht ab: Publisher Frogster Interactive verpflichtete das Entwicklerstudio Cenega für die weiterführende Betreuung des Titels.

Parabellum

Huxley

Medal of Honor: Airborne

Infernal

Loki: Im Bannkreis der Götter

**G**
- Galactic Civilizations 2 Dark Avatar (Februar 2007)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (2007)
- German Street Racing S. 152 (30. November)
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (noch nicht bekannt)
- Ghost Wars (Frühjahr 2007)
- Girls at Work (Dezember)
- Gods and Heroes: Rome Rising (07. Februar 2007)
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)

**H**
- Half-Life 2: Episode 2 (Sommer 2007)
- Half-Life 2: Episode 3 (Dezember 2007)
- Halo 2 (2007)
- Haze (1. Quartal 2007)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bek.)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager (08. Dezember)
- Hellgate: London (2007) S. 46
- Hero's Journey (2. Quartal 2007)
- Horse Racing Manager 2 (4. Quartal)
- Huxley (2007)

**I**
- Infernal (4. Quartal)
- Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

**J**
- Jack Keane (1. Quartal 2007)
- Jade Empire (1. Quartal 2007)
- Juiced 2 (2007)

**K**
- Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal 2007)
- King Kong 2 (noch nicht bekannt)
- Kino Mogul (31. Januar 2007)

**L**
- Legend: Hand of God (2. Quartal 2007)
- Liquidator (noch nicht bek.)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal 2007)

**M**
- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight: Apocalypse (2007)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)
- Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)
- Monster Madness (2007)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)

**N**
- Necrovision (4. Quartal 2007)

**O**
- Overclocked (April 2007)
- Overlord (3. Quartal 2007)

**P**
- Panzer Elite Action: Dunes of War (4. Quartal)
- Parabellum (2007)
- Phantasy Star Universe (4. Quartal)
- Portal (Sommer 2007)
- Prey 2 (noch nicht bekannt)
- Prism: Threat Level Red (1. Quartal 2007)
- Project Offset (n. n.b.)

**R**
- Ragnarok 2 (2006)
- Rail Simulator (1. Quartal 2007)
- Ratatouille (3. Quartal 2007)
- Rayman Raving Rabbids (4. Quartal)
- Red Ocean (2007)
- Reprobates (1. Quartal 2007)
- Resident Evil 4 (noch nicht bekannt)

## In Kürze erhältlich

**Diese Spiele kommen im November, Dezember und Januar auf den Markt.**

### NOVEMBER

**Do. 30.**
- **Armed Assault** – Morphicon | Taktik-Shooter | 45,-
- **DHdR: SuM2 - Aufstieg des Hexenkönigs** – EA | Echtzeit-Strategie | 30,-
- **Zoom: Paparazzi im Einsatz** – RTL | Adventure | 30,-
- **German Street Racing** – Bhv | Rennspiel | 20,-

### DEZEMBER

**Fr. 01.**
- **Girls at Work: Strip Poker** – Dtp| Brettspiel | 10,-
- **Top Spin 2** – Dtp | Sportsimulation | 40,-

**Do. 07.**
- **RTL Biathlon 2007** – RTL | Sportsimulation | 30,-
- **RTL Winter Games 2007** – RTL | Sportsimulation | 40,-

**Fr. 08.**
- **Desert Law** – TGC | Echtzeit-Strategie | 30,-
- **Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager** – TGC | Wirtschaftssimulation | 40,--
- **World War 1: Grabenkrieg in Europa** – TGC | Echtzeit-Strategie | 30,-

**AUSSERDEM IM DEZEMBER**
- **Desperados 2: Conspiracy** – Atari | Taktik | 30,-
- **Sam & Max: Episode 2** – Telltale | Adventure | 7,-
- **Flugratten** – Edel Interactive | Ego-Shooter | 20,-

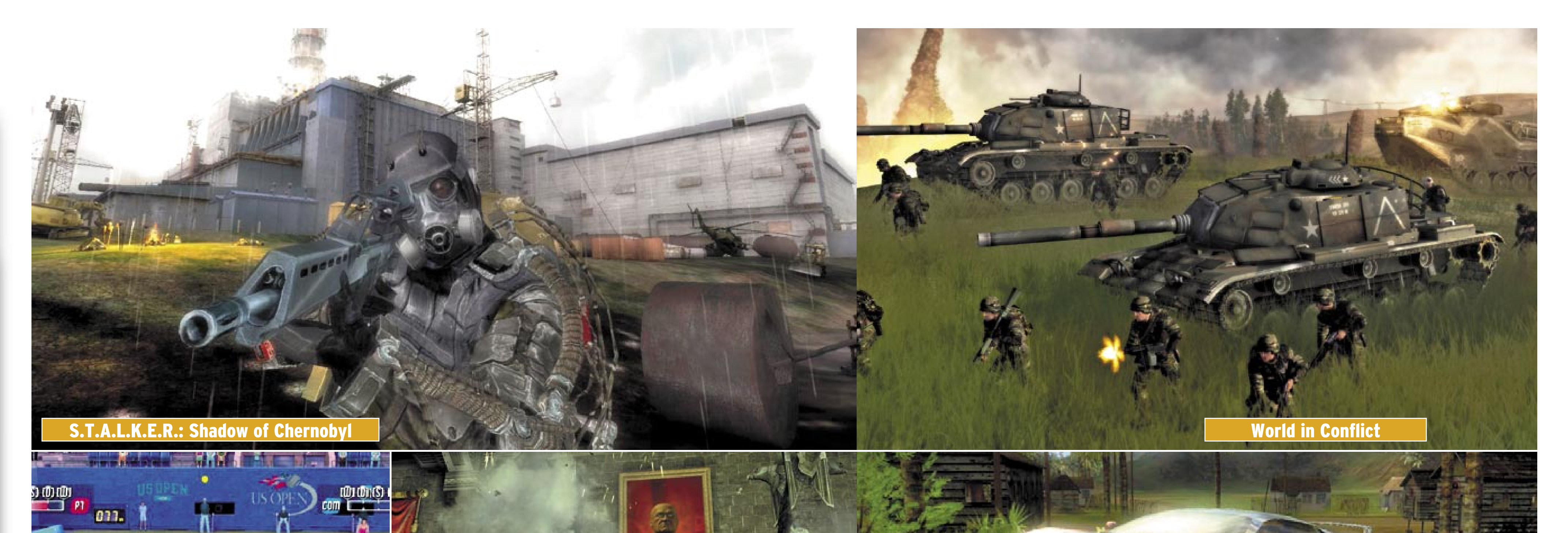
### JANUAR

**Di. 16.**
- **Arthur & the Minimoys** – Atari | Action-Adventure | 40,-
- **World of Warcraft: The Burning Crusade** – Vivendi | Rollenspiel | 35,-

**Fr. 19.**
- **Belief & Betrayal** – Dtp | Adventure | 40,-

**Fr. 26.**
- **Europa Universalis 3** – Paradox | Taktik | -

**AUSSERDEM IM JANUAR**
- **Tortuga: Two Treasures** – Vitrex | Action-Adventure | 40,-


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl · World in Conflict · Top Spin 2 · Timeshift · Xpand Rally Xtreme



- ▶ Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Rogue Warrior (2007) S. 62
- ▶ Rotlicht Tycoon 2 (Februar 2007)
- ▶ RTL Biathlon 2007 (07. Dezember)
- ▶ RTL Winter Games 2007 (07. Dezember)
- ▶ Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)

**S**
- ▶ Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)
- ▶ Sacred 2 (Oktober 2007) S. 36
- ▶ Sam & Max Episode 2 (Dezember)
- ▶ Sam Suede: Undercover Exposure (2007)
- ▶ Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)
- ▶ Shadowrun (2007)
- ▶ Silverfall (4. Quartal)
- ▶ Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- ▶ Simon the Sorcerer 4 (2007) S. 64
- ▶ Smash Star (noch nicht bekannt)
- ▶ Soccer Fury (2007)
- ▶ Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- ▶ Speedball 2 (2007)
- ▶ Spellforce 2: Dragon Storm (4. Quartal)
- ▶ Spore (2007)
- ▶ S.R.A.C.S. (4. Quartal)
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (März 2007)
- ▶ Star Chamber (1. Quartal 2007)
- ▶ Star Trek Online (2007)
- ▶ Starfall (noch nicht bekannt)
- ▶ Stargate Worlds (noch nicht bek.)
- ▶ Stranglehold (1. Quartal 2007)
- ▶ Supreme Commander (1. Quartal 2007)
- ▶ Swashbucklers (4. Quartal)

**T**
- ▶ Tabula Rasa (4. Quartal)
- ▶ Tale of Hero (2006)
- ▶ Team Fortress 2 (Sommer 2007)
- ▶ Test Drive Unlimited (15. Februar 2007)
- ▶ The Chaos Engine (2007)
- ▶ The Chronicles of Spellborn (1. Quartal 2007)
- ▶ The Show (Februar 2007)
- ▶ The Witcher (2. Quartal 2007)
- ▶ Theatre of War(4. Quartal)
- ▶ Theseis (noch nicht bekannt)
- ▶ They Hunger: Lost Souls (2006)
- ▶ Timeshift (2007)
- ▶ Titan Quest: Immortal Throne (1. Quartal 2007)



- ▶ Tomb Raider 8 (noch nicht bekannt)
- ▶ Top Spin 2 (01. Dezember)
- ▶ Tortuga (Januar 2007)
- ▶ Trackmania United (2007) S. 66
- ▶ Transformers (3. Quartal 2007)
- ▶ Two Worlds (07. März 2007)

**U**
- ▶ UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)
- ▶ Undercover Encounter (2006)
- ▶ Unreal Tournament 2007 (2007)

**V**
- ▶ Vampire Story (noch nicht bekannt)
- ▶ Vanguard: Saga of Heroes (1. Quartal 2007)
- ▶ Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

**W**
- ▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)
- ▶ Warfront: Turning Point (Februar 2007)
- ▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)
- ▶ Whirlwind of Vietnam (2006)
- ▶ White Gold (3. Quartal 2007)

Deep Shadows, das ursprüngliche Entwicklerteam des mit reichlich Fehlern behafteten Vorgängerspiels **Boiling Point**, ist auch bei **White Gold** für die Fertigstellung verantwortlich. In einem Interview wurde bekannt, dass das Spiel auf der Virtual Engine 3 beruht, die sowohl Shader 3.0 als auch Motion-Blur-Effekte beherrscht. Gleichzeitig wollen die Entwickler sich um eine glaubhafte Physik-Engine kümmern, die Vehikel und zerstörbare Objekte realistisch animiert. Einen Mehrspielermodus würde Deep Shadows gern integrieren, doch steht dieses Unterfangen derzeit noch in den Sternen. Eine Prognose in Sachen Bugs geben die Entwickler allerdings bereits ab: Die Verkaufsversion erscheint diesmal möglichst bugfrei.

- ▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
- ▶ World in Conflict (2. Quartal 2007)
- ▶ World of Asterix (07. Februar 2007)
- ▶ World of Rollercoaster (07. Februar 2007)
- ▶ World of Warcraft: The Burning Crusade (16. Januar 2007) S. 28
- ▶ World War 1: Grabenkrieg in Europa (08. Dezember) S. 149

**X**
- ▶ Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)

**Z**
- ▶ Zoom: Paparazzi im Einsatz (30. November)

# Greatest Hits

## Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

| Rang (Vormonat) | | Titel |
|---|---|---|
| 1 (-) | NEU | Gothic 3 |
| 2 (-) | NEU | Anno 1701 |
| 3 (2) | ▼ | Oblivion |
| 4 (3) | ▼ | Half-Life 2 |
| 5 (4) | ▼ | Call of Duty 2 |
| 6 (-) | NEU | Dark Messiah |
| 7 (7) | – | FEAR |
| 8 (6) | ▲ | Age of Empires 3 |
| 9 (5) | ▼ | NfS Most Wanted |
| 10 (1) | ▼ | Gothic 2 |
| 11 (8) | ▼ | GTA San Andreas |
| 12 (9) | ▼ | Far Cry (dt.) |
| 13 (11) | ▼ | Warcraft 3 |
| 14 (10) | ▼ | C&C Generäle |
| 15 (-) | NEU | NfS Carbon |

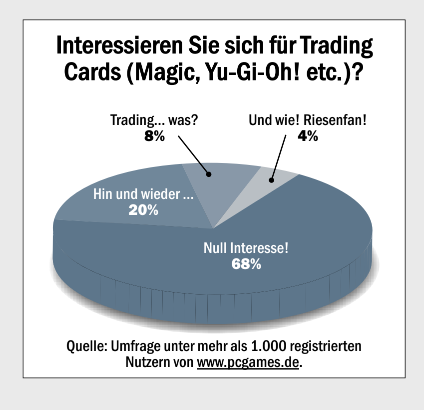
## Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

| Rang (Vormonat) | | Titel |
|---|---|---|
| 1 (1) | – | Counter-Strike Source |
| 2 (2) | – | Battlefield 2 |
| 3 (3) | – | World of Warcraft |
| 4 (5) | ▲ | Warcraft 3 |
| 5 (4) | ▼ | Call of Duty 2 |
| 6 (6) | – | C&C Generäle |
| 7 (7) | – | Diablo 2 |
| 8 (8) | – | UT 2004 (dt.) |
| 9 (-) | NEU | Battlefield 2142 |
| 10 (10) | – | Age of Empires 3 |

## Top 10 Deutschland

| Rang | Titel |
|---|---|
| 1 | Fußball Manager 07 |
| 2 | Anno 1701 |
| 3 | Need for Speed Carbon |
| 4 | Neverwinter Nights 2 |
| 5 | Medieval 2 |
| 6 | Die Sims 2: Haustiere |
| 7 | Battlefield 2142 |
| 8 | Gothic 3 |
| 9 | Guild Wars Nightfall |
| 10 | Splinter Cell: Double Agent |

Quelle: SATURN




EGDF

# Spieleentwickler gründen europäischen Verband

Bei einem offiziellen Treffen europäischer Spieleentwickler in Paris wurde am 10. November der EGDF – der europäische Spieleentwicklerverband (European Game Developers Federation) – gegründet. Rund 500 Entwickler aus zehn europäischen Ländern haben sich zum EGDF zusammengeschlossen, um in Zeiten starker Globalisierung ein europäisches Gegengewicht zum restlichen Weltmarkt zu bilden.

Deutschland wird dabei einigen Einfluss besitzen, denn zum Generalsekretär des neuen Verbandes wurde Malte Behrmann – Geschäftsführer Politik von GAME e.V., dem deutschen Spieleentwicklerverband – gewählt.



**GRÜNDERVÄTER** Der versammelte Gründungsvorstand der European Game Developers Federation.

10TACLE

# Kooperation mit Ferrari

Die 10tacle Studios haben mit dem italienischen Edel-Autobauer Ferrari ein Lizenzabkommen über die Entwicklung von Videospielen geschlossen. Das Konzept und die Umsetzung betreut das Tochterunternehmen Blimey! Games in London. Das Team, das viele der führenden Köpfe hinter den oftmals gerühmten Titeln **GTR**, **GTR 2** und **GT Legends** beschäftigt, arbeitet an einer neuen Entwicklung mit besonderem Fokus auf die berühmtesten Fahrzeuge der Ferrari Geschichte.

„Die Entwickler gehören aus unserer Sicht mit zu den talentiertesten Teams im Bereich der Rennspiele", sagt Frank Holz, Leiter Marketing and Sales bei den 10tacle Studios.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

# World of Warcraft sichert Umsatz

Vivendi ist stark im Aufwind – und das nicht zuletzt wegen **World of Warcraft**. Allein im dritten Quartal 2006 verbuchte das Unternehmen ein sattes Umsatzplus von 15,2 Prozent auf 182 Mio. Euro. Im Jahresvergleich legte Vivendi ebenfalls zu. Diesmal um ganze 20,7 Prozent auf 478 Mio. Euro. Andere Produkte wie **Scarface** oder **Ice Age 2** verkommen da fast zur Nebensache, denn die Haupteinkünfte bezieht der Publisher noch immer aus dem florierenden Online-Rollenspiel. Mit **The Burning Crusade** folgt 2007 bereits die Erweiterung zum international erfolgreichsten Spieletitel. Damit dürften die Einkünfte auch im kommenden Jahr gesichert sein. Knapp 6 Mio. Fans spielen weltweit **World of Warcraft**.

JOWOOD

# Kauft Entwickler

Jowood kauft den kanadischen Entwickler Dreamcatcher auf. Mit dem Erwerb will der österreichische Publisher in die wichtigen nordamerikanischen Gefilde vordringen und dort Fuß fassen. In einer Pressemitteilung erklärte Jowood, der Deal passe zur Strategie, auch global Computerspiele zu vermarkten. Zu den wichtigsten bisher erschienenen Titeln von Dreamcatcher gehört neben **Syberia** auch die **Agatha Christie**-Reihe.






**MONSTER** Trolle, Orcs und zweiköpfige Oger: Die finsteren Kreaturen finden Sie auch im **World of Warcraft Trading Card Game**.

**ZOCKER** Die Redakteure Sebastian Thöing, Robert Horn und Patrick Neef spielen eine Proberunde.

**BJÖRN IM GLÜCK** Unser Kameramann hat eine der seltenen Karten erwischt, die nette Online-Inhalte freischalten.

# World of Warcraft

**Trading Card Game |** Der Welterfolg auf dem PC kommt jetzt auch als Kartenspiel in die Wohnzimmer – mit dem gleichen süchtig machenden Prinzip.

Nach fast zwei Jahren Laufzeit gehört das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** noch immer zu den beliebtesten Spielen weltweit. Über 6 Millionen Menschen tauchen tagtäglich in Blizzards Fantasy-Welt ein und kämpfen online um die besten Schätze und die strahlendste Rüstung. Spielkartenhersteller Upper Deck Entertainment hat uns in der Redaktion besucht und den neuesten Ableger des Süchtigmachers gezeigt: das **World of Warcraft Trading Card Game**.

Das Prinzip ist so simpel wie erfolgversprechend: Sie erhalten mit dem Kauf Ihres ersten Starter-Packs einen Helden, um den sich das weitere Spiel dreht. Leider dürfen Sie diesen nicht selbst auswählen, sondern müssen dabei auf Ihr Glück vertrauen. Ziel einer Spielrunde ist es, den gegnerischen Recken zu besiegen. Die Hersteller haben sich beim Konzept stark an die elektronische Vorlage gehalten und viele bekannte Gegenstände und Quests in das Kartenspiel übernommen. Kenner werden bei Karten wie „Leeroy Jenkins“ sicherlich schmunzeln.

## Einer gegen alle

Etwas Besonderes sind die sogenannten Raid-Decks. Diese enthalten bekannte Oberbosse wie die Drachenlady Onyxia und werden von drei bis fünf Spielern zusammen angegangen. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle der alten Echse. Wie in **World of Warcraft** hinterlassen solche Gegner natürlich wertvolle Gegenstände. Die wurden von Upper Deck Entertainment in Form von Schatzkarten-Packs in das Spiel integriert, die sich die Spieler nach einem erfolgreichen Raid teilen. Die Packs umfassen epische oder sogar legendäre Gegenstände, mit denen die Spieler ihre Helden weiter aufrüsten. Die zukaufbaren Booster-Packs beinhalten eine Überraschung: In seltenen Fällen enthalten die Pakete Karten mit Codes. Diese schalten in **World of Warcraft** neue Spielelemente frei, etwa eine Reitschildkröte oder neue Wappenröcke für die Gilde.

Schon jetzt plant Upper Deck Entertainment jede Menge Erweiterungen für die Zukunft. So sollen noch mehr Raid-Decks, zum Beispiel „Der geschmolzene Kern“, erscheinen. Bereits nächstes Jahr im Februar werden die Geschehnisse rund um das Dunkle Portal in Kartenform veröffentlicht. Außerdem soll es verschiedene Turniere wie organisierte Raids und sogar eine deutsche Meisterschaft geben. (rh)

**Und was kostet es?**

Starter-Decks gibt es für 14,99 € im Handel, Booster-Packs für 3,99 €. Übrigens: In der aktuellen PC Games Premium 01/07 und im neuen Buffed-Sonderheft liegt jeweils eine der Sammelkarten bei.

OFFIZIELLER SCHUH DES




GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN KAKÁ, BALLACK, BECKHAM, RIQUELME.

# ICH BIN DIE SEELE DES SPIELS

VS

OFFIZIELLER SCHUH DES




GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN MESSI, ROBBEN, PODOLSKI, CISSÉ.

# DIE SHOW GEHÖRT MIR



ZWEI TEAMS. ZWEI ÜBERZEUGUNGEN. AUF WELCHER SEITE STEHST DU?

adidas.com/football IMPOSSIBLE IS NOTHING






**PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?**

**Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einer kleinen Aufmerksamkeit. Diesen Monat bekommen die Leser, die so fleißig testeten, zunächst einen Beta-Zugang, bei Erscheinen dann das Add-on:**

▮ World of Warcraft: The Burning Crusade



**Wie kann ich mitmachen?**

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

**www.pcgames.de**

AUF DVD
▮ Video

# World Of Warcraft

**The Burning Crusade |** Motiviert das Add-on zum Weiterspielen? Acht **WoW**-gestählte Spieler geben Auskunft.

Unglaublich! So einen immensen Andrang wie für **The Burning Crusade** gab es bei unserem Lesertest noch nie, in diesem Monat quoll das Postfach förmlich über. Acht Auserwählte tummelten sich schließlich einen Samstag lang in unserem Gamelab auf dem Beta-Server Tempest Keep.

## Für die Horde!

Unsere Teilnehmer sind freilich keine Frischlinge, spielen allesamt intensiv **World of Warcraft**, mindestens drei bis vier Mal pro Woche, haben durchschnittlich rund 100 absolvierte Spieltage auf dem Buckel. Schamanen gibt es bekanntlich wie Sand am Meer und so waren bei uns gleich vier Exemplare vertreten: Thorsten Arndt (26) aus Rüthen lehrt mit seinem großen Tauren Flohbeutel die Monster das Fürchten. Christoph Wamser (30, Würzburg) tritt mit seinem auf Heilung und Spelldamage getrimmten Tarak an. Zwar beschäftigt sich Selina Neumann (26, Bad Heilbrunn) mit insgesamt sieben Protagonisten, überwiegend amüsiert sie sich allerdings mit Ragehoof, einer Tauren-Schamanin. Vermutlich Dienstältester in diesem Kreis ist Stephan Alt (25) aus Wendelstein, der schon seit der Beta-Phase dabei ist. Er pflügt sich mit seinem Orc fast täglich als Verstärker durch die High-End-Instanzen, wo er Offtanks und Schurken mit seinen Totems unterstützt und für viele tote Hexer mit der Axt Nightfall (Nachtlauer) sorgt.

Seine zweite Heimat Azeroth verlässt auch Marius Helmle (23) aus Ellwangen sehr ungern – bis dato 140 Spieltage allein für seinen Troll-Krieger sprechen für sich. Sein Ortsgenosse Sven Schwegler (27) lenkt ebenfalls einen Troll, wenngleich sein Charakter ein Priesteramt bekleidet.

Tatsächlich haben sich dann noch zwei Schurken in der Rundе eingefunden, einer davon eher unabsichtlich. Die kleine Léylla gehört Michael Wolf (18) aus Gerlingen, dem jüngsten Teilnehmer der Truppe. Michael Weßeling (45) aus Neckarsulm unterstützt sonst mit seinem Paladin in der Gilde Equîlibrium auf Azshara die Allianz. Deshalb lenkt er den Horde-Helden nur leihweise. Das macht aber nichts, denn zum einen freut sich der edle Spender bestimmt über den Beta-Zugang, zum anderen bleiben seine bisherigen WoW-Charaktere unverändert. Auf den Testservern landet lediglich eine Kopie, die inklusive Items und Erfahrung mit Erscheinen des fertigen Spiels im Januar 2007 im Nirwana verschwindet.

## Ab durchs Portal!

Nach einer kurzen Abstimmung, was denn zu tun sei, stapfen die Teilnehmer mit Ihren Level-60-Charakteren los.

Selina und Stephan sehen sich gemeinsam in den neuen Gebieten um. Auf Anhieb packt sie das Entdeckerfieber. Vor lauter Aufregung vergisst Stephan beinahe, den Talentbaum seines Schamanen neu zu füllen und stürmt praktisch ohne irgendwelche Fähigkeiten auf den ersten besten Gegner los. Kein Wunder, wie er meint: „Man will einfach sofort loslegen, sobald man in der Scherbenwelt gelandet ist!" Kurz darauf amüsieren sich die beiden über die seltsamen Viecher, die wie überdimensionale schwebende Quallen anmuten, sogenannte Fennschreiter. Als die zwei allerdings kurz darauf auf einen Troll- und Taurenstützpunkt namens Sumpfrattenposten stoßen, rümpft Stephan ob der Namensgebung die Nase. Nun gut, das ist auch ein Stück weit Geschmacksache, verblüffend jedoch, wenn irgendwann beispielsweise Südenstade plötzlich das altbekannte Southshore ablöst. So geht es jedenfalls Michael Weßeling. Sein erster Charakter war zwar ein Schurke, allerdings dauerte die traute Zweisamkeit nicht lange: „Das war überhaupt nicht meine Welt." So ist er mit dem Leihhelden alles andere als vertraut und macht sich zunächst in Richtung Schurkenmeister auf. Mitten auf dem Weg dann: „Was zum Geier ist denn der Schwarzfels? Da fliege ich gerade drüber ..." Nach einer Denksekunde dann: „Ach klar: Blackrock – diese Umbenennerei geht mir aber auf den Keks."

## Zu fünft in die Instanz

Thorsten, Sven, Marius, Christoph und Michael Wolf ver-



**»Fantastisch!«**

**NAME:** Michael Wolf
**ALTER:** 18 Jahre
**BERUF:** Schüler
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW, Warcraft 3, Splinter Cell

**MICHAEL:** „Wer einmal in den neuen Gebieten war, die Vielfalt und Größe gesehen hat und auch die bessere Grafik, den wird man wahrscheinlich nur noch schwer in die alten Gebiete bringen können. Die neuen Rassen und Startgebiete sind sehr detailliert und schön gestaltet und bieten damit großen Anreiz, mit einem neuen Charakter zu beginnen. Ich kaufe es mir auf jeden Fall!"



**»Man will einfach sofort loslegen.«**

**NAME:** Stephan Alt
**ALTER:** 25 Jahre
**BERUF:** Versicherungskaufmann
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW, Neverwinter Nights 2

**STEPHAN:** „Ich befürchte für meine Umwelt, dass ich meinen Mietvertrag mit **The Burning Crusade** verlängere. Allerdings ist die Namensgebung teilweise sehr schlecht, zum Beispiel die warmen Brüder des Broke Back Mountain, pardon, des Rückenbrecherhügels."

## Buffed

**Sie möchten mehr über WoW und The Burning Crusade wissen? Dann ist das buffed-Portal genau das Richtige für Sie!**

In Sachen **World of Warcraft** finden Sie bei den Experten von buffed.de sämtliche spielrelevanten Informationen zu Charakteren, Items und Quests in den umfangreichen Blasc-Datenbanken. Selbstverständlich gibt es ständig brandheiße News und Interviews zu **WoW** und anderen Multiplayer-Online-Rollenspielen, eine rege Community und alles Wissenswerte zum Add-on **The Burning Crusade.** Derzeit bietet www.buffed.de für die Beta-Version Blog, Bilder, die erste Datenbank zu den neuen Items, Audiodateien mit Smalltalk der buffed-Crew sowie Videos mit bewegten Szenen aus den neuen Gebieten. Wow!








**RASSENTREFFEN** Ein Draenei tritt hier gegen eine Blutelfe an.

# LESERURTEIL

## Das sagen PC-Games-Leser über:

## WoW: The Burning Crusade

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

### Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt

### Spielspaß und Quests



**Leser:** Wer **World of Warcraft** mag, wird bei **The Burning Crusade** wieder voll dabei sein. Quests standen nur wenige auf dem Programm und so herrscht Uneinigkeit, ob denn nun die Aufgaben tatsächlich besser geworden sind.

**PC Games**: Entdeckerfieber und Sammelwut haben einen schnell wieder im Griff und an einigen Stellen wurde durchaus gefeilt. Die Art der Quests ist allerdings durchaus bekannte Kost.

### Neue Rassen, Startgebiete



**Leser:** Die Rassen gefallen überwiegend, die Startgebiete sind in sich stimmig, wenngleich zu überdreht und comichaft geraten. Einige Leser hätten durchaus Lust, mit den neuen Rassen anzufangen.

**PC Games**: Design ist immer auch eine Geschmacksfrage, wichtig ist der spielerische Teil, und da machen die Rassen den Spielern auf jeden Fall Appetit auf einen Neuanfang.

### Langzeitmotivation



**Leser:** Durch die vielen neuen Möglichkeiten, Rassen, Berufe und Instanzen mit regelbarem Schwierigkeitsgrad gibt es dauerhaft viel zu tun und zu entdecken. Und eigentlich geht es ab Level 70 dann erst richtig los.

**PC Games**: Neue motivierende Elemente sind genug vorhanden, sodass selbst manch derzeit pausierender Spieler einen Wiedereinstieg wagen dürfte. Allein mit Hochleveln hat man gut zu tun.

### Instanzen

**Leser:** Die zwei Instanzen waren sehr vielversprechend. Skeptisch betrachteten die Leser das 25-Mann-Limit, da eingespielte Teams auseinanderbrechen. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad ist positiv, der Wiederspielwert steigt.

**PC Games**: Gerade Spielern, die sich in Instanzen hochleveln, kommt der einstellbare Schwierigkeitsgrad entgegen. Bei weniger Teilnehmern hat jeder einzelne Mitspieler wieder mehr zu tun.

### High-Level-Gebiete



**Leser:** Der Eindruck ist gemischt: Zunächst wähnt man sich in Durotar oder den Burning Steppes, später entdeckt man allerdings wirklich schöne und neue Landschaftsbilder. Alle finden sich schnell zurecht.

**PC Games**: Hinter dem Dunklen Portal wirkt die Landschaft noch recht karg, weiter weg ist die Welt deutlich fantasievoller – mit frischen Monstern und genügend Herausforderungen.

### PvP-Arenen

**Leser:** Sehr gut! Die Arenen sind schneller und abwechslungsreicher als die alten und man muss seltener auf fremde Spieler zurückgreifen. Nur der Levelunterschied sollte auf ein bis zwei Stufen begrenzt werden.

**PC Games**: Die Arenen machen durch kurze und knackige Gefechte wirklich Laune, auch fraktionsintern. Durch die geringe Teamgröße dürften die Wartezeiten sehr gering ausfallen.

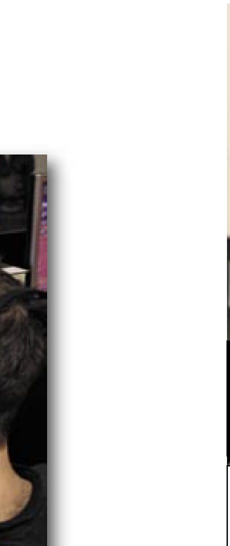
suchen sich unterdessen in der ersten Instanz. Der Fünfertrupp findet sich schon nach wenigen Minuten in der Höllenfeuerzitadelle ein, schreitet alsbald durch das Portal ins Höllenfeuerbollwerk und legt sich sogleich mit ein paar gegnerischen Orcs an. Hier erproben sie die neuen Skillungen gleich im Ernstfall. Christoph grinst amüsiert vor sich hin: „Der Doppelschlag beim Zaubern ist lustig. Mit ‚Blitzüberladung' habe ich eine Chance von 5 Prozent, dass der Zauber ein zweites Mal losgeht – ohne Mana-Kosten." Später notiert er die neuen Fünferinstanzen als sein Highlight des Tages. Nach den ersten Kämpfen beschwert sich Sven: „Ich bekomme die Buffs nicht dauerhaft angezeigt – die Option fehlt. Außerdem hoffe ich, dass die Entwickler die 41 Talente des Priesters noch überarbeiten. So sind sie es kaum Wert, geskillt zu werden."

Die wichtigsten Neuerungen bei den Instanzen sind die Beschränkung der maximalen Teilnehmerzahl auf 25 und der einstellbare Schwierigkeitsgrad. Erstgenanntes erzeugt gemischte Gefühle bei den Testern: Michael Wolf und Stephan halten es für eine gute Idee, da in Zukunft je der Teilnehmer mehr gefordert ist, trotz immer besserer Ausrüstung. Auch Selina stimmt zu: „Gefällt mir sehr gut, vor allem als Mitglied der nicht so großen Horde-Gilde ‚Wächter des Nordsternes', da wir jetzt nicht mehr auf andere Gilden angewiesen sind." Christoph und Marius halten dagegen, dass die eingespielten Raid-Gruppen schlicht auseinandergerissen werden.

Den verstellbaren Schwierigkeitsgrad begrüßen die Leser einhellig. „So kann man die Instanzen auch später noch spielen. Jedoch ist der Sprung enorm. Wenn die Monster im normalen Schwierigkeitsgrad auf Level 60 sind, steigen sie auf dem nächsthöheren auf 70 ... naja, das ist schon hart." Nun gut, Stephan findet dann noch ein feines Haar in der Suppe und hätte aus der Sicht eines puristischen Rollenspielers lieber eine Regelung wie im Scharlachroten Kloster, also mehrere Instanzen mit verschiedenen Schwierigkeits- und Levelgraden in einer Örtlichkeit ...

### Mein Schatz!

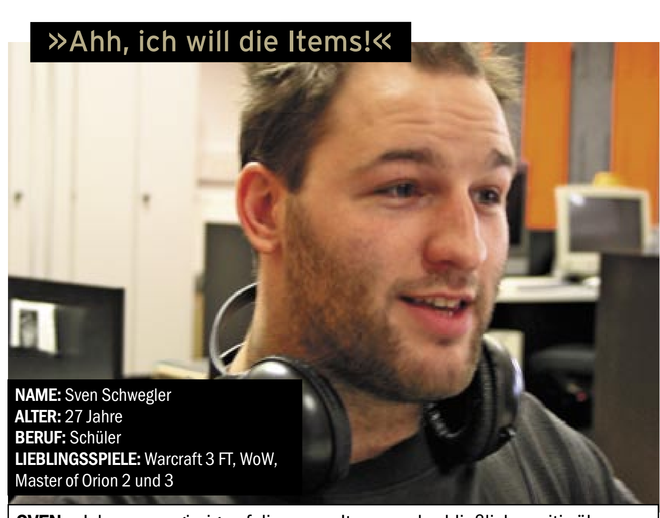
Die Instanzen fesseln derart, dass sich das Grüppchen nicht mal davon loseisen kann, um sich vollauf den frisch eingetroffenen Pizzen zu widmen. Im Großen und Ganzen verläuft ihr Ausflug problemlos. Als letzter Boss landet ein Furcht einflößender Drache – der einen Wimpernschlag später weniger Furcht einflößend bei den Ahnen weilt. Überraschung beim Beutegut: Auf An-



◄ **ZITATE** In den Startgebieten der Blutelfen finden Sie nette Details wie selbstständig fegende Besen.

▼ **ÜBERRASCHUNG** Sven auf dem Weg zum Fotoshooting auf den Stufen des Schicksals, wo viel zu starke Teufelssoldaten lauern.

### »Ahh, ich will die Items!«



**NAME:** Sven Schwegler
**ALTER:** 27 Jahre
**BERUF:** Schüler
**LIEBLINGSSPIELE:** Warcraft 3 FT, WoW, Master of Orion 2 und 3

**SVEN:** „Ich war neugierig auf die neuen Items und schließlich positiv überrascht, als ich die ersten gesehen habe. Ich hoffe, die Entwickler überarbeiten die 41 Talente des Priesters noch, so sind sie es kaum Wert, geskillt zu werden."

### »Ganz nett.«



**NAME:** Christoph Wamser
**ALTER:** 30 Jahre
**BERUF:** Gastronom
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW und Shooter

**CHRISTOPH:** „Die Elfen gefallen mir sehr gut. Was ich von den höherstufigen Gebieten gesehen habe, ist Bereichen wie der Brennenden Steppe aber zu ähnlich. Ich vermisse auch die epischen Heldenklassen und Gildenhäuser, die Blizzard schon beim Release versprochen hatte. Die PvP-Arenen sind dagegen mal was Neues und vor allem gut für zwischendurch."

### »Nice nice, nc, nc, en zeh, en zeh :-D«



**NAME:** Michael Weßeling
**ALTER:** 45 Jahre
**BERUF:** Berufskraftfahrer
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW, X3: Reunion und das gute, alte Operation Flashpoint

**MICHAEL:** „Ich bin sehr angenehm überrascht. Es macht einfach Spaß, immer wieder Neues zu entdecken in der riesigen Welt. Die Blutelfen sind wohl die hübschesten Charaktere überhaupt, das Startgebiet hingegen finde ich jetzt nicht so überragend: zu bunt, zu disneyhaft.“

### »Macht Lust auf mehr!“«

**NAME:** Marius Helmle
**ALTER:** 23 Jahre
**BERUF:** Ausbildung zum CTA
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW, Die Siedler, Bundesligamanager in jeder Form

**MARIUS:** „Sehr liebevoll ausgearbeitete, detailgenaue Landschaften – schaut schön aus, macht Lust auf mehr! Die Arenen gefallen mir super, kurze knackige Kämpfe! Wer gern **WoW** spielt, dem wird die Expansion gefallen. Was mich doch ein wenig ärgert: Bereits in den ersten Instanzen bekommt man Items auf Tier-2-Niveau.“

### »Wahnsinn, ‚Entfesselte Wut‘ ist ja nur noch an!«

**NAME:** Thorsten Arndt
**ALTER:** 26 Jahre
**BERUF:** Elektroniker
**LIEBLINGSSPIELE:** WoW, Rollenspiele, Strategie

**THORSTEN:** „Am besten gefällt mir, dass der Schamane nun ein richtiger Supporter geworden ist. Mit der Dual-Wield-Skillung ist er ein Muss für jede Raidgruppe der Nahkämpfer. Nicht optimal ist, dass man beim PvP mit Level 60 auch gegen 63+ antreten muss. Mit Sicherheit wird Flohbeutel in **BC** anzutreffen sein, kaufe es auf alle Fälle!“

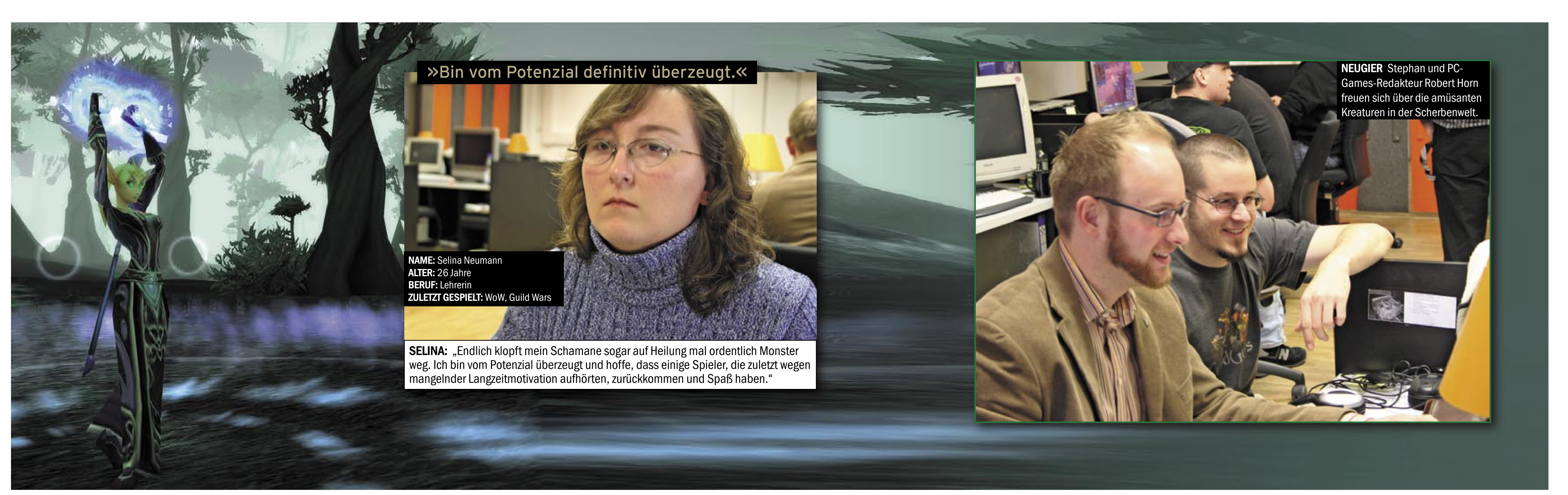
hieb kommt einer der Gegenstände fast schon an epische Items heran, was die Stimmung hebt. Michael Weßeling feixt: „Die Burschen, die sich gerade T3-Items zusammensuchen, bereuen das bald.“ Selina ist skeptisch: „Das ist schon irgendwie deprimierend, wenn man auf Anhieb Zeug findet, das so gut ist.“ Laut unserem redaktionseigenen **WoW**-Experten Juri Anger lässt das auf Schnäppchen hoffen: „Jetzt ist der beste Zeitpunkt, sich neu zu orientieren oder wieder einzusteigen. Denn spätestens mit Level 70 wirft man den Krempel weg, da gibt es Besseres.“ Bevor es in die zweite Instanz geht, probieren die Kämpfer die neue Portierfunktion aus, mit der man nun auch ohne Hexer durch die Lande reist. Die Herausforderung ist diesmal wesentlich schwerer, die Gruppe wird mehrfach komplett aufgerieben. Als Boss Broggok schließlich darniederliegt, ist Thorsten so scharf auf die Beute, dass er im Gift stehen bleibt und doch noch ins Gras beißt. Sein Fazit: „Das, was ich in der ersten und zweiten Instanz gesehen habe, war schon sehr nett, jedoch für Leute mit T1-T2-Set nicht anspruchsvoll. Knackpunkt war der zweite Boss in der zweiten Instanz, aber ansonsten heißt es abwarten. Ich freu mich aber drauf, bin ja ein Fan von Fünfer-Instanzen.“

## Startgebiete und Rassen

Anschließend splittet sich das Feld neu auf, Michael Weßelig, Selina und Stephan basteln sich frische Helden und ziehen durch die Anfängerareale, später gesellt sich Christoph hinzu. „Ich finde das Startgebiet der Blutelfen etwas unpassend; eine Mischung aus Bollywood und Disneyland. Die Blutelfen sind für meinen Geschmack zu sehr im Animestil. Schön für den asiatischen Raum, aber mir gefallen sie nicht“, so Stephan. Michael Weßeling findet die Gebiete ebenfalls etwas zu bunt, trotzdem ist er begeistert: „Die Draenei gefallen mir ausgezeichnet, schöne Charaktere, schönes Startgebiet. Die Blutelfen – lecker, wohl die hübschesten Charaktere überhaupt.“ Vor einem der selbstständig agierenden Besen bleibt er schließlich schmunzelnd stehen: „Harry Potter lässt grüßen – ich liebe solche Zitate.“ Bei der Gelegenheit interessiert uns, ob es denn in Sachen Quests einen spürbaren Fortschritt gibt. Nach der vergleichsweise kurzen Spielzeit ist das kaum zu beantworten und die Kommentare reichen daher von „Kaum ein Unterschied“, „Stupide **WoW**-Kost“ bis hin zu positiven Tendenzen, da man vermehrt Gegenstände findet, wie Thorsten meint: „Es ist nicht mehr wirklich so eine ‚Farmerei‘ von Quest-Gegenständen, die nur zu 2 Prozent droppen. Blizzard hat gemerkt, dass man einiges verbessern musste!“ Dem schließt sich Michael Wolf an, da er nicht mehr Hunderte Mobs besiegen muss, bis er gesuchte Gegenstände bekommt.

## Kämpfe in der Arena

Abseits der geruhsamen Runde in den Startgebieten toben wilde Kämpfe in den Arenen, meist in Zweiergrüppchen. „Zwei gegen zwei ist super, das gefällt mir!“, bestätigt Marius, der gemeinsam mit Sven kämpft. Er entwaffnet gerade einen Schurken, hat ihn nur wenige Sekunden später am Boden. Bevor sich die beiden in den nächsten Kampf stürzen, zaubert Sven drauflos, denn die Buffs verschwinden beim Betreten der Arena wieder, lassen sich dann aber ohne Mana-Kosten erneuern. Gegen das nun auftauchende Priester- und Schamanenduo verlieren sie jedoch, die Kontrahenten sind ein paar Levels höher: „Schade, dass die Fähigkeit ‚Tollkühnheit‘ in den Arenen nicht geht ...“ (as)



### »Bin vom Potenzial definitiv überzeugt.«

**NAME:** Selina Neumann
**ALTER:** 26 Jahre
**BERUF:** Lehrerin
**ZULETZT GESPIELT:** WoW, Guild Wars

**SELINA:** „Endlich klopft mein Schamane sogar auf Heilung mal ordentlich Monster weg. Ich bin vom Potenzial überzeugt und hoffe, dass einige Spieler, die zuletzt wegen mangelnder Langzeitmotivation aufhörten, zurückkommen und Spaß haben.“

**NEUGIER** Stephan und PC-Games-Redakteur Robert Horn freuen sich über die amüsanten Kreaturen in der Scherbenwelt.

AUF DVD
Video

# Sacred 2

**Fallen Angel |** Die Story des ersten Teils des farbenfrohen Action-Rollenspiels fängt da an, wo Teil 2 aufhört – spielerisch ist es umgekehrt.

Rund zwei Dutzend Leute umringen den jungen Mann in der Mitte. Feixend steht der Anführer vor dem schwankenden Neuankömmling: „Mann oder Maus?“, fragt er ihn, eine Dose mit unbekanntem Inhalt hinhaltend. Zögerlich greift der Geforderte zu – und verzieht bald darauf im Wortsinne säuerlich das Gesicht.

Was sich anhört wie die Mutprobe einer Vorstadt-Clique, ist Teil des Vor-Ort-Besuches gewesen, den PC-Games-Reporter Christian Burtchen Anfang November nach Aachen unternahm. Der Grund war freilich nicht, ungewohnte Erfahrungen mit schwedischem Kautabak und salziger Lakritze zu machen, sondern **Sacred 2**, Nachfolger des Action-Rollenspiel-Abräumers 2004. Ascaron, Publisher des Spiels, hat mit der Entwicklung die eigene Tochterfirma Studio 2 in Aachen beauftragt – und um die Qualitätssicherung kümmert sich wiederum Quality Four, ebenfalls ein von Ascaron gegründetes Unternehmen, dessen Arbeit wir uns nach einem „kleinen“ Abstecher in Potsdam auch ansahen.

## Die Chronik von Ancaria

Was das Team um den schwedischen Produzenten Peter Kullgard bis jetzt schon auf die Beine gestellt hat, macht einen sehr vielversprechenden Eindruck. „Wir haben uns angesehen, was bei **Sacred** gut ankam und was nicht. Nun setzen wir die Wünsche der Fans und der Community konsequent um“, verspricht Game Designer Peter Luber. Zum Beispiel sei die frei begehbare Welt von **Sacred** deutlich besser aufgenommen worden als das eher schlauchartige Leveldesign vom Add-on **Underworld**, erklärt Luber. Folglich bietet Ancaria in **Sacred 2** wieder die volle Bewegungsfreiheit.

Einen ganz besonderen Wunsch der Fans zu berücksichtigen, dürfte sich aber als schwierig herausstellen: der Transfer der „alten“ **Sacred**-Charaktere. Mit Ausnahme der Seraphim hat es kein Charakter des ersten Teils in das Prequel geschafft. Warum? „**Sacred 2** spielt in einem viel, viel früheren Ancaria als **Sacred**. Da gibt es einfach andere Klassen – mit Ausnahme der Seraphim“, erläutert Peter Luber das Setting.

## Made by T

Die neue, alte Welt Ancaria wird beherrscht von der mysteriösen T-Energie. Dahinter steckt, so versichern Peter Luber und sein Kollege Aarne Jungerberg, ganz sicher kein neues Konzept für Ingame-Werbung. Es gehe um eine theologische Kraft, die die Geschicke der gesamten Welt leitet. Als Spieler kommt man auch – je nach gewählter Klasse und Spielweise – vereinzelt mit der T-Energie in Berührung und nutzt sie für gute oder böse Zwecke. Zwischen eben diesen Polen, einer

### Zurück in die Zukunft

**Der erste Teil des Ancaria-Rollenspiels hat trotz kleinerer Schwächen eine große Fangemeinde.**

„Das ist zum Mäusemelken. Dieses Spiel macht einfach so süchtig, dass man manchmal komplett seine Hausaufgaben für den darauffolgenden Tag vergisst“, meint PC-Games-User Rosini in seinem Lesertest. Tatsächlich: Die ewige Gier nach neuen Items hat **Sacred** in gute Nachbarschaft zum Genre-König **Diablo 2** gebracht. Kritisiert wurden die recht eintönigen Quests und die leicht frustrierende Verteilung der Items. Nichtsdestotrotz warfen weltweit 1.600.000 Käufer das Spiel in ihren Beutesack – falls Sie noch nicht dazugehören, schauen Sie mal beim Händler Ihres Vertrauens nach der Budget- oder Gold-Version.

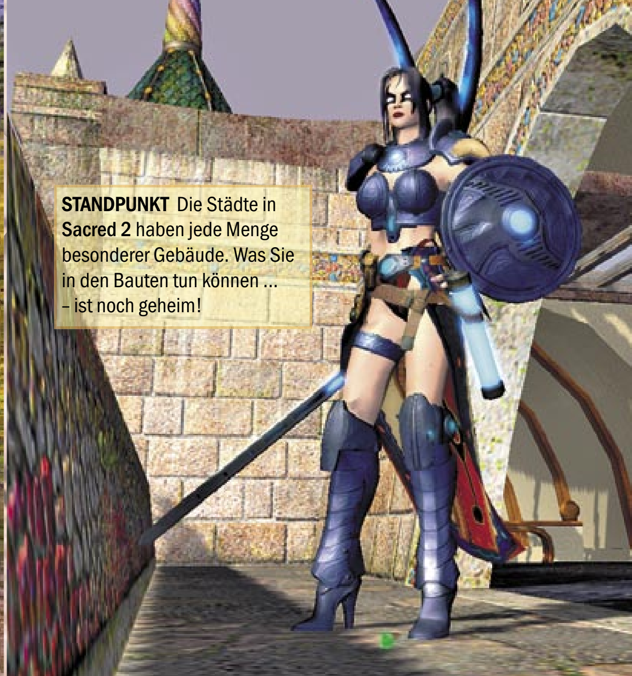
**HÜTERIN DES LICHTS** Die Seraphim ist als einziger Charakter des ersten **Sacred** wieder mit von der Partie.



**WIESENLÄUFERIN** Rund hundert verschiedene Gegnertypen stellen sich Ihnen in den Weg.

**KERKERMEISTERIN** Die Entwickler kreieren kampfbetonte, abwechslungsreiche Dungeons.

**RUNDUMSCHLAG** Gegner tauchen entlang Straßen weit weniger oft auf, wenn Sie die Flur einmal bereinigt haben.



**STANDPUNKT** Die Städte in **Sacred 2** haben jede Menge besonderer Gebäude. Was Sie in den Bauten tun können ... – ist noch geheim!



**KNOCHEN-ARBEIT** Was wäre ein Rollenspiel ohne untote Geschöpfe? Die zur Wahl stehende böse Kampagne verspricht aber eine Allianz.

**AN-SCHLAG** Erscheinen mehrere stärkere Gegner, dreht die Musik dynamisch auf volle Lautstärke auf.

**STEIN-SCHLAG** Das Wurfgeschoss dieses finsteren Gesellen wird physikalisch korrekt simuliert.

guten und einer bösen Storyline, entscheidet sich der Spieler. Fast alle Klassen lassen ihm die Wahl – nur die Seraphim ist durchweg gut, während die Bösen ebenso Ihren Favoriten haben.

Vieles deutet darauf hin, dass die Seraphim eine besondere Rolle in der Kampagne spielen. Ob die legendären Engel auch im Untertitel „Fallen Angel" gemeint sind?

## Von Mensch zu Mensch

Viele Pluspunkte sammelte **Sacred** wegen der faszinierenden Umgebung, wie auch PC-Games-Foren-User ReDSanD in seinem Lesertest schreibt: „Eine der großen Stärken von **Sacred** ist die lebendige Spielwelt." Details fügen sich dabei wie in einem Mosaik zu einem stimmigen Gesamtbild. Das altertümliche und gewohnt farbenfrohe Ancaria als glaubwürdige, erquickende Welt zu präsentieren, ist das Hauptanliegen der Entwickler.

Alle Nichtspielercharaktere (NPCs) besitzen einen individuellen Tag-Nacht-Rhythmus, gehen von der Arbeit in die Kneipe und nach Hause. Hier besteht aber die Gefahr, dass dieser Punkt einem Action-Rollenspiel nicht gerecht wird, schließlich will der typische **Diablo**-Spieler nicht unbedingt lange auf neue Quests warten, weil alle schlafen. Dem Spieler begegnen die NPCs je nach dessen Handlungen mehr oder weniger freundlich: Holen Sie für ein Dorf viele verlorene Kinder aus dem Wald, beseitigen Sie die für die Landwirtschaft schädlichen Goblins und erledigen Sie öfters Botengänge, sind die Einwohner deutlich kooperativer. Ein komplexes Emotionssystem ermittelt die dynamische Stimmung der Ancarianer Ihnen gegenüber.

> Holen Sie für ein Dorf viele verlorene Kinder aus dem Wald, sind die Einwohner deutlich kooperativer.

Insgesamt acht Gegenden – bisher veröffentlichte Studio 2 fast nur Bilder aus der Hochelfen-Region – erkunden und bereisen Sie in Ancaria. Details zu den Gebieten ließen sich noch nicht in Erfahrung bringen, doch Aarne Jungerberg verspricht, dass alle für ein Rollenspiel typischen Ländereien dabei sind.

## Agil und schön wie Lara

Wir vermuten also, dass Sie Moore, Berglandschaften, Wälder und buchstäblich tote Gegenden bereisen. Spielerisch und atmosphärisch: Feindlich gesinnte Kreaturen – von denen rund hundert verschiedene dem Spieler ans Leder wollen – entlang eines Weges sind wirklich nur einmal vom Leben zum Tode zu befördern, während finstere Wälder fortwährend von unfreundlichen Gesellen wimmeln.

Um den Skeletten, Wildschweinen, Trollen und Konsorten etwas entgegenzusetzen, stehen dem Spieler mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Das bereits aus dem ersten Teil bekannte Kampf-Kombo-System verfeinert man weiter, verspricht Peter Luber. Besaß die Seraphim-Klasse im Vorgänger noch zwei Kategorien, um anstürmende Schergen zur Flucht zu überreden, kommt nun neben Magie und Kampf noch Technik hinzu. Dadurch verfügt die Seraphim beispielweise über eine Schockwelle. Das konventionelle Arsenal ist natürlich auch mit von der Partie – von Lichtattacken, Blitzen über Rundumschlag und den abgebildeten Kampfsprung ist alles dabei. Gerade bei einem Action-Rollenspiel ist es eben wichtig, dem Spieler taktische Möglichkeiten zu bieten, die Kämpfe spannend zu inszenieren – hier geht **Sacred 2** wohl einen guten Weg, wobei sich noch zeigen muss, inwiefern die Kategorie Technik tatsächlich eine genuine Neuerung darstellt.

## Musik von allen Seiten

Apropros Technik: Damit die Kämpfe im Wortsinne rocken, benutzt **Sacred 2** für den Sound eine sehr dynamische Eigenentwcklung. „Das System", beschreibt Audio Engineer Lars Hammer, „prüft vor einem Kampf Zahl und Stärke der Gegner und macht davon abhängig, wie intensiv auf wie vielen Lautsprechern die rockige Kampfmusik eingespielt wird. Kommt im Laufe des Kampfes noch ein weiterer großer Gegner hinzu, dreht der Sound weiter auf." Rockige Kampfmusik? Ganz recht, die Entwickler wollen weg von den üblichen Fantasy-Klängen, wie sie **Herr der Ringe** und **Spellforce** zelebrieren. Die Landschaftsmusik ist unaufdringlich, der Kampfsound wuchtig – wie das in Aktion klingt, können Sie dank des Videos auf unserer DVD selbst überprüfen!

Auch wenn Kämpfe in **Sacred** ein wichtiger Aspekt sind: In Ancaria wird natürlich auch geritten und gequestet. Diesmal besteigen Sie, soviel verraten wir schon, nicht nur

### INTERVIEW MIT PETER LUBER UND AARNE JUNGERBERG

## „Die Charaktere von Sacred 2 sind sehr tiefgründig."



**PETER LUBER** ist Lead Game Designer bei Studio 2.

**AARNE JUNGERBERG** ist Game Designer bei Studio 2.

**PC Games:** Womit hebt sich **Sacred 2** von anderen Action-Rollenspielen ab?

**Luber:** „Überall, wo wir in **Sacred** noch Probleme gesehen haben und die Community Kritik hatte, haben wir nachgelegt, hin zu einem besseren Spiel – haben aber den Charakter von **Sacred** definitiv behalten."

**Jungerberg:** „Was **Sacred 2** wirklich auszeichnet, ist, dass wir Sachen, die in **Sacred** sehr gut funktioniert haben, übernehmen und verbessern. Dazu gehört, dass wir eine sehr große, frei begehbare Welt haben – das ist ein Schritt zurück von **Sacred Underworld**. Die NPCs agieren in **Sacred 2** sehr viel mehr mit der Welt und miteinander. Sie werden sich in Restaurants setzen, etwas essen, ihrer Arbeit nachgehen..."

**PC Games:** Das A und O jedes Rollenspiels ist die Charakterentwicklung – was gibt es in **Sacred 2**, damit eine tiefe Bindung zwischen Spieler und Charakter entsteht?

**Luber:** „Die Charaktere von **Sacred 2** sind allesamt sehr tiefgründig. Sie haben eine Hintergrundgeschichte, sie passen in die Welt hinein – deswegen auch die neuen Charaktere – bis hin zu der Art, wie der Spieler sie entwickelt."

**PC Games:** Was heißt das konkret?

**Luber:** „Wir setzen weiterhin auf diese Archetypen, das heißt, wir haben feste, starke Charaktere, eine Mischung aus Klasse und Rasse zugleich. Die Charaktere haben alle drei Aspekte: Das sind komplett verschiedene Spielweisen, Dinge, die dieser Charakter kann – dadurch bieten wir dem Spieler unterschiedlichste Möglichkeiten. Die Seraphim zum Beispiel kann eher magisch sein, eher kämpferisch oder sie konzentriert sich auf technische Hilfsmittel."

**PC Games:** In **Sacred 2** gibt es ein neues Physik-System – wirkt sich das auf die ganze Welt oder nur auf bestimmte Gegenstände und Quests aus?

**Luber:** „Die Physik setzen wir sehr stark ein. Zum einen benutzen wir sie für Animationen wie Hinfallen und Wegschleudern. **Sacred 2** ist ein Spiel, wo man immer wieder durch dieselben Regionen läuft, und wäre irgendwann alles zerstörte Welt – das passt nicht zum Konzept. Viel interessanter sind ja nicht diese optischen Effekte, sondern dass wir das auch spielerisch einsetzen: Einige der Kampfkünste benutzen die Physik, sodass man sie etwa bei Fallen und durch die Gegend geschleuderten Steinen erlebt."



**KAMMERJÄGER** Auf dem linken Monitor sehen Sie den Bugtracker Mantis, mit dem die rechts gefundenen Fehler verwaltet werden.

**ROLLENSPIEL-PARTY** An Sacred 2 werkeln rund zwei Dutzend Mitarbeiter zuzüglich externer Studios.

Pferde, sondern eben auch mythologisch passende Reittiere. Nachdem wir uns davon überzeugt haben, wie authentisch die Waldlandschaften in **Sacred 2** wirken und welche Vielfalt die Flora dank einer geschickten Nutzung des bekannten Speedtree-Systems bietet, wagen wir einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung.

Die Frage nach möglichen Bugs, die in **Sacred** numerisch manchem Goblin-Heer in nichts nachstanden, wird mit einem selbstbewussten Verweis auf Qualitätssicherung und Quest-Editor quittiert. Dadurch, dass nun ein zuständiger Programmierer nicht für jede einzelne Quest komplett neue Skripte schreibt, sondern die von den Quest-Autoren erstellten Aufgaben mit einem Tool Schritt für Schritt komfortabel ins System integriert werden, sind die Quests nun weit weniger fehleranfällig.

## Stiftung Spieletest

„Und außerdem", Projektmanager Peter Kullgard holt aus wie der große Houdini, „haben wir vom ersten Tag an interne Tests en masse durchgeführt." Während er unbeirrt zur Schüssel mit der Lakritze greift (auf die Frage, ob er wisse, dass Lakritze den Testosteron-Spiegel senke, meint er nur grinsend: „Ist mir bis jetzt noch nicht aufgefallen."), erläutert er, dass es ein Bugtracking-System namens Mantis gibt, in dem Programmfehler – von Abstürzen bis zu fehlerhaft als unerreichbar gekennzeichneten Bereichen auf der Karte – verwaltet werden. Zunächst trägt etwa der interne Tester Frank Rentmeister einen Fehler ein, wird der Bug dann bestätigt, kümmert sich ein Programmierer darum, der anschließend den Status auf „Erneut zu überprüfen" setzt. Erst ganz am Ende dieser Status-Kaskade ist sich das Team wirklich sicher, einen Fehler eliminiert zu haben. Einen ungefähren Eindruck vermittelt Ihnen der „Issue Tracker" unter http://qa.openoffice.org.

Nicht nur der interne Tester macht sich durch gewissenhaftes Auffinden fehlerhafter Stellen bei seinen Kollegen unbeliebt – für die Qualitätssicherung hat Ascaron die Tochterfirma Quality Four in Potsdam beauftragt. Doch bevor es mit noch mehr Pferdestärken als in **Sacred** am Folgetag gen Berlin geht, plaudert Peter Kullgard beim abendlichen Schmaus im Steakhaus (sehr zur Freude des vegetarischen PC-Games-Reporters) noch etwas aus dem Nähkästchen. „Wir wollen definitiv mehr machen als einfach nur ‚**Diablo 2** in anderer Welt', wir möchten **Sacred** als eigenständige Marke etablieren." Als aktuellen Rivalen sieht der Schwede vor allem **Titan Quest** – dessen Schwächen (siehe Extrakasten unten) möchte das Team gezielt umgehen.

## Wo ist hier?

Wie wichtig Qualitätssicherung und Fehlervermeidung sind, merkt das Team von PC Games am nächsten Tag bei der Anfahrt auf Potsdam – „Off road" meint das Navigationssystem voller Überzeugung. Mit ein wenig manueller Nachbesserung erreichen wir Quality Four dann doch. Die junge Firma besteht seit einem Jahr und hat bereits an der Qualitätssicherung von **Darkstar One** mitgeholfen – aktuell kontrollieren die Tester immer noch Patches und die Lokalisierungen

## Angriff auf den Titanen

**An Titan Quest messen sich derzeit alle Action-Rollenspiele. Auch Studio 2 und Ascaron zielen darauf ab, die antike Monster-Hatz zu übertrumpfen. Was haben die Entwickler dafür im petto?**

| | Titan Quest | Sacred 2 |
|---|---|---|
| Spielumgebung | In den Städten und Ländern von **Titan Quest** gibt es zwar Händler, NPCs und Monster ohne Ende, sonderlich authentisch verhalten diese sich aber nicht: die Aktionen des Spielers haben keine große Auswirkung auf die Bevölkerung, die Umgebung wirkt etwas leblos. | In Ancaria besitzen alle Menschen einen nachvollziehbaren Tag-Nacht-Rhythmus. Im Gegensatz zu PC-Games-Redakteuren schlafen die NPCs auch – nachts bekommen Sie also weniger Quests und können kaum shoppen. Hoffen wir, dass dies zu einem Action-Rollenspiel passt. |
| Leveldesign | Die Levels von **Titan Quest** sind zwar wunderschön und grafisch sehr abwechslungsreich, insgesamt aber sehr linear gestrickt. Der Aufbau fast aller Dungeons ist recht monoton. | Bereits jetzt achten die Tester auf eine natürlich wirkende und abwechslungsreiche Spielwelt mit vielen „Abenteuern am Wegesrand". Besonders bei den Dungeons legen sich die Entwickler ins Zeug. |
| Kämpfe | Nicht umsonst monierte PC Games das anspruchslose Spielprinzip: Teilweise laufen Kämpfe mit Bossgegnern schlichtweg darauf hinaus, die Maus lange gedrückt zu halten. | Das Kampfsystem von **Sacred 2** vereint den Komfort der Kombos aus **Sacred** mit taktischem Tiefgang und drei Technologiebäumen. Abgeworfene Items und Gegner passen sich Bossgegnern an, was für dichtere Atmosphäre und Spannung sorgt. |



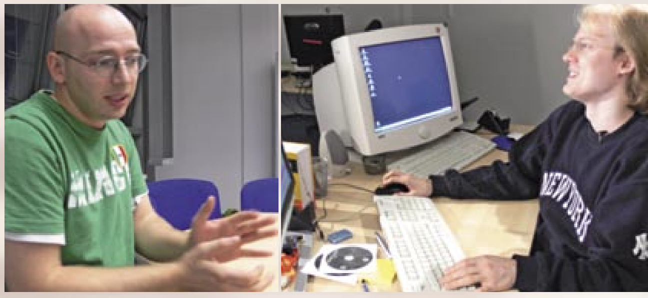
**LANGER SAMSTAG** In **Titan Quest** gehen Sie rund um die Uhr zum Einkaufen. Bedingt authentisch, aber schnell und praktisch.

**FEUERSPEKTAKEL** Die Kämpfe in **Titan Quest** sehen zwar spektakulär aus, sind aber vergleichsweise anspruchslos.


AGE of EMPIRES III
The War Chiefs
Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.
Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinge als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.
www.ageofempires3.com
Games for Windows
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

INTERVIEW MIT M. HÖHNDORF & S. NACHTIGALL

# „Für Sacred 2 werden wir tausende Testfälle haben."



**MICHAEL HÖHNDORF** ist Technical Director bei Quality Four.

**SEBASTIAN NACHTIGALL** ist Quality Assurance Team Leader bei Quality Four.

**PC Games:** Was ist eigentlich die Schwierigkeit bei der Qualitätssicherung – und besonders bei PC-Spielen?

**Nachtigall:** „Gerade Computerspiele haben jede Menge Zielgruppen. Das heißt, du musst bei jedem Fehler abwägen: Ist das Ganze wirklich kritisch? Der eine Tester findet, dieses Detail ist ein Hammerfehler, für den nächsten zählt es nicht."

**Höhndorf:** „Der Unterschied zur ‚normalen' Software ist halt, dass man einen Mittelweg versuchen muss. Wenn du Software für Kernkraftwerke herstellst, darf da unter keinen Umständen ein Fehler drin sein. Oder bei einem Auto. Da werden mehr Code-Reviews [Quelltext-Überprüfungen - Red.] durchgeführt. Das kann man aber in der Spielebranche nicht machen – das ist zu aufwendig und kostenintensiv. Für uns ist deshalb wichtig, dass wir die Waage finden: Kosten, Zeit, Realität."

**PC Games:** Untersucht ihr auch die Performance?

**Nachtigall:** „In gewissem Umfang. Wir geben durch, wenn Spiele auf unserer Hardware nicht laufen. Alles weitere wird dann von externen Firmen gemacht."

**PC Games:** Unser Foren-User Huntercontrol fragt, wie es eigentlich mit der Notwendigkeit von Administrator-Rechten unter Windows XP aussieht ...

**Höhndorf:** „Das ist oft eine Schwäche von Spielen, dass sie Admin-Rechte benötigen. Wenn die Entwickler das wünschen, schauen wir nach und geben weiter, ob es läuft oder nicht."

**PC Games:** Was ist euer Eindruck, was die Spielekompatibilität von Windows Vista angeht?

**Nachtigall:** (grinst)„Microsoft ist auf dem richtigen Weg, aber sie haben noch einiges zu tun."

**PC Games:** Auch wenn ein Spiel letztlich fehlerfrei ist, heißt das nicht, dass es sonderlich viel Spaß macht. Wenn eurem Tester auffällt, von Schlummerdorf nach Traumstadt ‚funktioniert' das Spiel zwar, ist aber todsterbenslangweilig ...

**Höhndorf:** „Dafür sind wir grundsätzlich nicht da – aber es ist kein Problem, wenn einem Tester eben auffällt, dass das Spiel selbst Design-Schwächen hat, kann er nach Absprache schon Wünsche für weitere Features in unser Bugtracking-System einbetten. Der Fokus liegt aber natürlich auf der Fehlerfindung."

**PC Games:** Wie ist euer Team organisiert, wie kann ich mir euer Testen als Prozess vorstellen?

**Höhndorf:** „Es gibt drei Test-Arten. Erstens das freie Spiel – der Tester spielt, und notiert, was ihm auffällt. Zweitens gezielte Durchläufe. Dabei muss der Tester bestimmte Abschnitte, etwa zwischen zwei Wegpunkten, absolvieren. Und drittens und ganz wichtig, spezifische Testfälle. Wir schreiben genau vor, etwa bei einem Rollenspiel, welche Kleidung, welche Waffe, welche Aktion überprüft wird. Derzeit haben für **Sacred 2** rund 500 Testfälle, aber das wird stark zunehmen, wir werden tausende haben."

**PC Games:** Warum sind Clipping-Fehler und Kollisionsabfragen immer noch ein so großes Problem, fragt User Solon25?

**Nachtigall:** „Gerade diese Fehler festzustellen, ist mitunter am schwierigsten. Natürlich nicht, weil sie schwierig zu erkennen wären – es sind einfach so viele. Wir geben die Infos natürlich an den Hersteller weiter, aber gerade bei den sehr engen Zeitplänen heute kriegen wir oft das Feedback, dass die Zeit nicht mehr ausreicht, alle Objekte mit einer Kollision zu versehen – Clipping und Kollision hängen ja unmittelbar miteinander zusammen."

**PC Games:** Eine weitere Frage aus unserem Forum – User Anbei möchte wissen, ob ihr auch auf den „zugemüllten" Rechnern testet?

**Nachtigall:** „Wir lassen natürlich die Grafikkarten-Tools im Hintergrund laufen. Aber mal ehrlich: wer flüssig spielen will, sollte im Hintergrund nicht alle möglichen Chat-Programme laufen lassen und auf sein System achten."

**PC Games:** Warum kommen so viele verbuggte Spiele auf den Markt?

**Höhndorf:** „Schwierige Frage... Das liegt daran, dass du immer diesen Dreiklang hast: du musst Qualität, Kosten und Zeit in Einklang bringen und den optimalen Punkt finden."



**SCHATTEN-LIED** Das Beleuchtungssystem von **Sacred 2** zelebriert eine sehr stimmige Lichtkomposition.

für das Science-Fiction-Spiel. Im Team, das sich aus festen Angestellten und freien Mitarbeitern zusammensetzt, legt Technical Director Michael Höhndorf größten Wert auf Organisation und Zuverlässigkeit.

Dem wohlgeordneten Chaos, das Spieleentwickler auszeichnet, setzt Quality Four stringente Arbeitsabläufe entgegen. Mit mehreren Test-Modi (siehe Interview links) strebt die Firma an, sowohl langfristige Probleme wie Balancing als auch direkt sichtbare Schwierigkeiten wie die Kollisionsabfrage in den Griff zu bekommen. Bei einem Rundgang durch die Arbeitszimmer sehen wir werkelnde Tester, die Ancarias Clipping-Fehlern auf den Zahn fühlen. Abends trifft sich das Team zum Debriefing: man rekapituliert gefundene Bugs, insgesamt kann das Team so große Linien und Trends in der Entwicklung erkennen. Wenn Ascaron nicht zu sehr aufs Gaspedal tritt, sollte **Sacred** in Zusammenarbeit mit Quality Four weitgehend fehlerfrei erscheinen. Und manch vermeintlicher Bug entpuppt sich als User-Problem: Auf dem Rückweg nach Fürth macht der Firmenwagen Bekanntschaft mit der Leitplanke, ohne dass das Navigationssystem den Fahrer zur Tuchfühlung anhielt. (bur)

CHRISTIAN BURTCHEN



*Technisch überzeugt das Konzept von* **Sacred 2**. *Auch beim Gameplay besinnen sich die Entwickler ihrer eigenen Tugenden. Kommt das Spiel tatsächlich sehr fehlerarm in die Läden und schüttelt sich Studio 2 noch ein paar Asse mehr aus dem Ärmel, ist Ancaria ein schönes Ziel für lange Abende mit wenig Schlaf.*

**Entwickler:** Studio 2
**Anbieter:** Ascaron
**Termin:** Oktober 2007


ANNO 1701
PC DVD
ANNO 1701
SFT 12/2006 KAUFTIPP
GameStar
Computer Bild Spiele
sehr gut 1,33
AB SOFORT IM HANDEL!
www.pegi.info
RELATED DESIGNS
sunflowers
Copyright ©2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten

**AUF DVD**
- Video
- 2 Trailer

**VOLLE DECKUNG**
Der Jäger verlässt sich auf die neuesten technischen Gimmicks und baut sich seine Waffen sogar selbst zusammen.

# Hellgate: London

Mit der Enthüllung des fernkampferprobten Jägers steht dem Beta-Test hoffentlich nichts mehr im Weg.

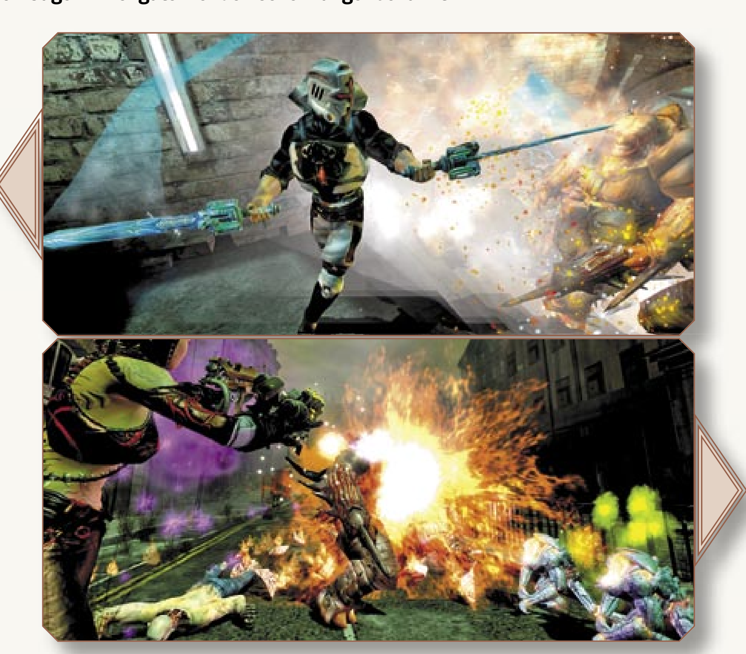
Was sieht aus wie ein 3D-Shooter, ist aber keiner? Richtig, **Hellgate: London**, das vielversprechende Rollenspiel-Erstlingswerk der Flagship Studios aus San Francisco. Dahinter stecken jene Männer, die für Blizzard das **Diablo**-Duo erfunden und ausgebaut haben: David Brevik, Max und Erich Schafer sowie Bill Roper. Weil der angepeilte Erscheinungstermin „Anfang 2007" nicht mehr lange hin ist und die Designer vor dem Start des Beta-Tests die dritte Charakterklasse vorstellen wollen, stattete PC Games dem Entwickler einen exklusiven Besuch ab.

Von vielen Fans und **Diablo**-Kennern richtig vorausgesagt: Die nach Templer (Nahkämpfer) und Kabalist (Beschwörer mit eigenen „Haustieren") dritte Klasse ist der Jäger, der mit wuchtigen Wummen aus sicherer Entfernung auf das Dämonengesocks ballert, das sich in und unter Londons Straßen tummelt.

## Klassenkampf

**Diese zwei Klassen sind neben dem Jäger in Hellgate: London schon länger bekannt.**

**Templer**
Sie lieben den direkten Kampf Mann gegen Mann, Pardon, Dämon und sind erst dann zufrieden, wenn Sie den feurigen Atem Ihrer Gegner im Gesicht spüren? Dann ist der Templer die richtige Fraktion für Sie. Die Nahkampfexperten räumen mit Schwertern und mittelstarken Schusswaffen unter der Höllenbrut auf und verfügen über die Fähigkeit, zwei Nahkampfwaffen gleichzeitig zu führen. Zur besseren Orientierung wechseln Sie je nach Belieben in die Ego- oder Außenansicht – das funktioniert netterweise auch mit allen anderen Fraktionen.



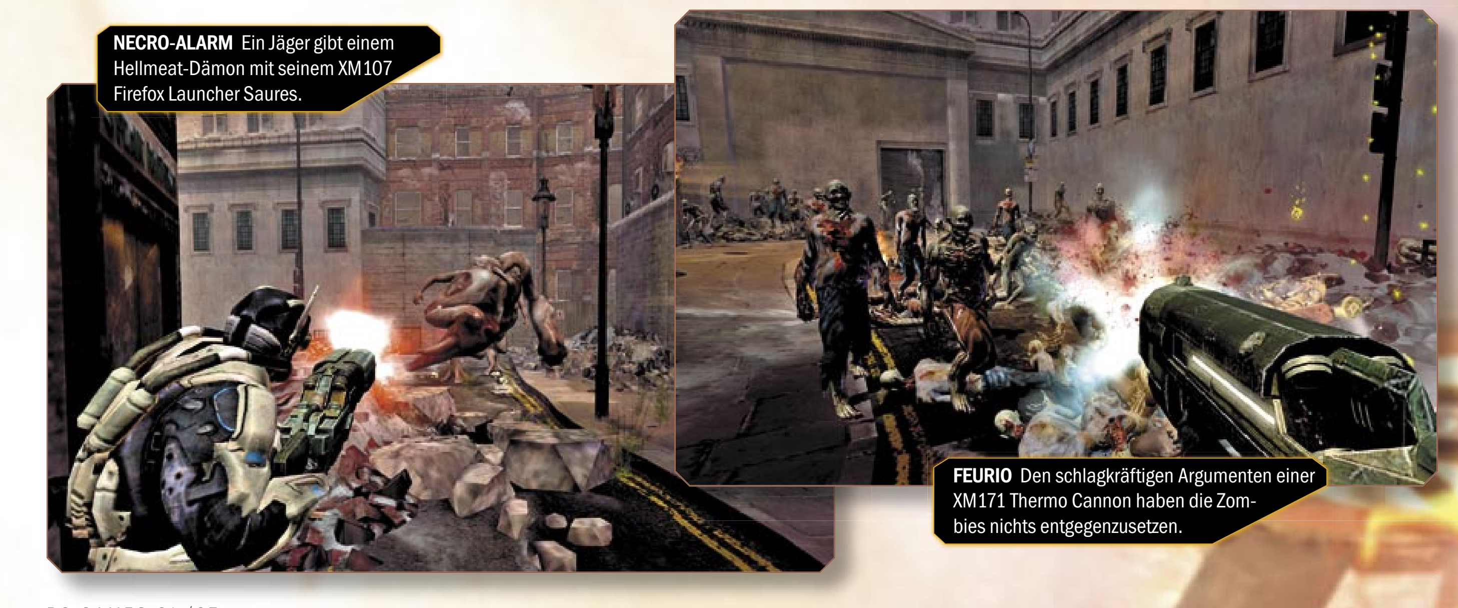
**Kabalist**
Direkte Auseinandersetzungen sind Ihnen zuwider? Sie lassen lieber andere die Kastanien für Sie aus dem Feuer holen? Willkommen in der Welt der Kabalisten. Diese etwas düsteren Burschen besitzen die Fähigkeit, die höllischen Energien ihrem Willen zu unterwerfen, und können Elementarwesen herbeibeschwören, die für sie auf die Dämonen losgehen – so ähnlich wie der Nekromant in **Diablo 2**, dem vorherigen Spiel der Macher von **Hellgate: London**. Per Zauberspruch entzieht der Kabalist seinen Gegnern außerdem Lebenskraft und Energie.

„Moment – eigentlich gibt es jetzt sogar neun Klassen", belehrt uns Flagship-Chef Bill Roper. „Wir sprechen inzwischen von Fraktionen, die aus jeweils drei Klassen bestehen und sich durch ihre Fähigkeiten voneinander unterscheiden." Also gut. Die Fraktion der Jäger verlässt sich nicht auf ihre Muskelkraft oder die schwarzen Künste, sondern greift zu den allerneuesten Ballermännern und technischen Meisterleistungen wie einem Unsichtbarkeitsschirm. „Klare Sache, mit einem Jäger fühlen sich all die in **Hellgate: London** zu Hause, die sonst am liebsten 3D-Shooter spielen", erklärt Roper. Dazu schalten die Entwickler auf den Wunsch vieler Action-Fans die automatische Zielhilfe der meisten Jägerwaffen ab – Ihr Geschick hat auf die Trefferrate also einen deutlich größeren Einfluss.

> „Mit einem Jäger fühlen sich alle Fans von 3D-Shootern schnell in Hellgate: London heimisch."

### Regenbogen, nein danke!

Zwar besitzen die Jäger einen militärischen Hintergrund, doch M16 und andere Standardgewehre gibt es schon lange nicht mehr. An ihre Stelle treten aufrüstbare Thermo- und Firefox-Waffen. Dazu dürfen die Jungs und Mädels aus dem Jagdverein ein paar Wummen der anderen Fraktionen nutzen. Viele Ausrüstungsgegenstände sind jedoch fraktions- und klassenspezifisch – da hilft nur der Besuch eines Händlers, um diese zu versilbern. Spielen Sie **Hellgate: London** im Online-Modus, freuen sich Ihre Freunde oder das Auktionshaus über für Sie unbrauchbare Funde. Während wir unseren Jäger für den London-Ausflug vorbereiten, zeigt uns Roper ein paar Neuerungen: „Seit dieser Woche sehen alle gefundenen oder in Läden zu kaufenden Objekte so wie später am Körper getragen aus. Man muss sie nicht erst anziehen, um das herauszufinden." Außerdem zeigt Ihnen ein kleines Inventarmodell jetzt die schmucke Außenansicht, wie sich zum Beispiel ein neuer Helm an Ihrem Helden macht. „Und ärgert ihr euch nicht auch, dass eure Spielfigur in manchen Rollenspielen mit kunterbunten Rüstungsstücken aussieht, als wenn sie von der Schule für angehende Clowns geflogen wäre?", fragt Roper. Die Flag-



**NECRO-ALARM** Ein Jäger gibt einem Hellmeat-Dämon mit seinem XM107 Firefox Launcher Saures.

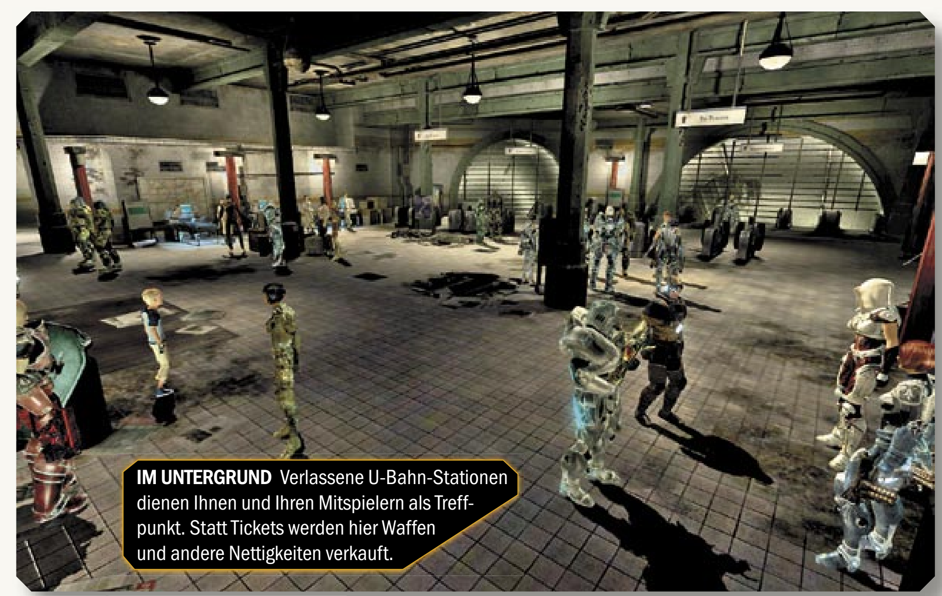
**FEURIO** Den schlagkräftigen Argumenten einer XM171 Thermo Cannon haben die Zombies nichts entgegenzusetzen.

## World of Hellgate

**Hellgate: London scheint ein prächtiges Spiel für Solisten zu werden. Doch noch mehr Spaß verspricht es langfristig im Online-Modus zu machen, wo das bewährte Diablo-Spielprinzip greift: In der U-Bahn-Station kommen die Helden zusammen, dann geht's gemeinsam in die Hölleninstanz.**

### Gemeinsam gegen die Dämonen

Spielen Sie **Hellgate: London** im Online-Modus, verhält es sich fast wie ein Massively Multiplayer Online (MMO). Die U-Bahn-Stationen dienen als Treffpunkt, von denen aus Sie mit Ihren Kameraden zum Dämonenkillen in eigens für Sie angelegte Spielinstanzen starten. Um Streitereien um die besten Fundstücke zu vermeiden, gibt's schlaue Schatzverteilregeln. Nehmen wir an, beim Spiel mit einem Freund lässt ein Gegner vier Gegenstände fallen. Dann markiert das Spiel automatisch zwei der Objekte für Sie und zwei für Ihren Mitspieler. Sie dürfen die Schätze natürlich auch verschenken, verkaufen oder versteigern: „Höchstens ein Prozent aller Objekte gehört nach dem Aufheben unwiderruflich dem Finder“, erklärt Flagship-Chef Bill Roper. Das gilt auch für aufgesammelte Waffen-Upgrades: Bis auf wenige Ausnahmen dürfen Sie alle nach Herzenslust ein- und wieder ausbauen.



**IM UNTERGRUND** Verlassene U-Bahn-Stationen dienen Ihnen und Ihren Mitspielern als Treffpunkt. Statt Tickets werden hier Waffen und andere Nettigkeiten verkauft.



**ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN**

Der Templer hat keine Berührungsängste: Er knöpft sich die Dämonen im Nahkampf vor.

ship-Lösung: Ein Rechtsklick auf ein beliebiges Kleidungsstück führt in ein Menü, aus dem Sie das gesamte Farbschema Ihrer Ausrüstung an das gewählte Kleidungsstück anpassen.

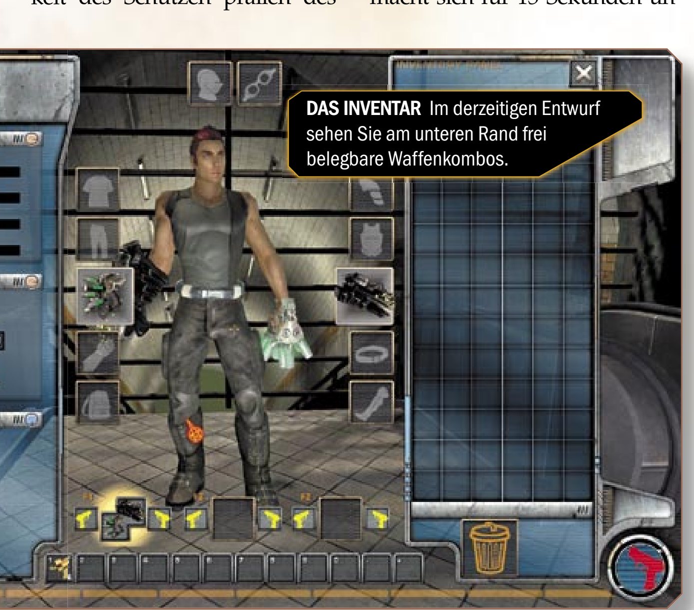
### Drei Jäger für alle Fälle

Jede Fraktion bekommt beim Levelaufstieg Punkte, mit denen Sie klassenübergreifende Fähigkeiten aktivieren. Nach ein paar Leveln müssen Sie sich auf eine Klasse festlegen und bekommen dadurch eine Schar neuer Fähigkeiten. Nehmen wir den Jäger, dessen Klassen Schütze, Ingenieur und Aufklärer sind.

Mit der Querschläger-Fähigkeit des Schützen prallen dessen Geschosse von Häuser- und Tunnelwänden ab, was für einen umherschwirrenden Kugelhagel sorgt. Ebenfalls gerade im Test: zielsuchende Projektile oder Strahlenwaffen, deren Energiebündel sich in mehrere einzelne aufteilen. Die Fähigkeiten des Ingenieurs erinnern an Tausendsassa MacGuyver: Der Ingenieur bastelt etwa aus ein paar Metallteilen Fallen und Geschütztürme, mit denen er die Dämonen aus zwei Richtungen ins Kreuzfeuer nimmt. Er montiert Waffen anderer Fraktionen auseinander und konstruiert daraus Modifikationen für die eigenen Schießprügel. Der Aufklärer macht sich für 15 Sekunden unsichtbar, rennt in eine Dämonenhorde, platziert dort eine Bombe und sucht das Weite. Alternativ schleicht er sich an einen Gegner heran, sticht ihm ein Messer in den Rücken und macht sich für ein paar Sekunden unsichtbar, um die Verfolger abzuschütteln. Ebenfalls im Aufklärer-Angebot: der Gebrauch unterschiedlicher Bomben und Täuschkörper wie ein Hologrammprojektor, der die Angreifer in die falsche Richtung lockt.

Wie wäre es, wenn man sich wie im **D&D**-System nicht nur in einer, sondern gleich in mehreren Klassen austoben dürfte? „Hm, das ist eine wirklich gute Idee, aber bis zum Erscheinungstermin kriegen wir das wohl nicht mehr hin“, antwortet Roper. Doch er spinnt den Gedanken sofort weiter: „Vielleicht wäre das etwas, was ihr als Belohnung nach dem Erreichen des höchstmöglichen Levels freischalten könnt und euren Charakter dadurch noch individueller ausbauen dürft?“ Eine feine Idee, die es ins Spiel schaffen wird: Ein Rucksack, der – einmal gefunden – Ihren mobilen Stauraum vergrößert und außerdem das Logo einer Gilde tragen kann. „Wir überlegen gerade, extrem seltene Rucksäcke ins Spiel zu bringen, die euer Gildenlogo teilweise holographisch darstellen“, begeistert sich Bill Roper. „Stellt euch einen Totenkopf mit Flügeln vor: Der Totenkopf wäre auf dem Rucksack abgebildet, die Flügel würden links und rechts daneben schweben.“ Coole Sache, zweifelsohne – vielleicht auch für eins von zahlreichen Online-Updates, die intern schon beschlossene Sache sind.

> „Der Platz im Inventar wird knapp? Dann wird es Zeit für einen Rucksack, vielleicht sogar mit Gildenlogo.“



**DAS INVENTAR** Im derzeitigen Entwurf sehen Sie am unteren Rand frei belegbare Waffenkombos.



**SCHAURIG SCHÖN** In der Ego-Perspektive wirken diese hungrigen Zombies doppelt grausig.

**ZAPPZERAPP** Eine Kabalistin schleudert einen verheerenden Spektral aus ihrem Focus Drive.

ROLAND AUSTINAT



*Je öfter ich* ***Hellgate: London*** *sehe, desto sicherer werde ich mir: Dieses Spiel wird ein Hammer! Die Jagd nach besonders seltenen Gegenständen und Waffen, die sorgsam durchdachten Fraktionen und Klassen wie die neu vorgestellten Jäger, ein Online-Modus Marke Battle. Net –* ***Diablo 2*** *kann endlich in Rente gehen.*

**Entwickler:** Flagship Studios
**Anbieter:** Namco Bandai/Electronic Arts
**Termin:** 2007

## Was ein Zufall!

**Automatisch erstellte Levels sorgen dafür, dass die Abenteuer im post-apokalyptischen London so schnell nicht langweilig werden.**

Die Jagd nach Waffen und Artefakten ist eine öde Angelegenheit, wenn sie immer in denselben Umgebungen stattfindet. Deshalb entwickelte Flagship eine Grafik-Engine, die ihre Levels zufallsgesteuert bei jedem Spiel zusammensetzt. Zwar gibt es feststehende Gebäude, doch deren Umgebung ist nie die gleiche. Gegner, die immer die gleichen Waffen fallen lassen, gibt es ebenfalls nicht. Mehr über die Grafik-Engine erfahren Sie übrigens in der nächsten Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



U-Bahn-Tunnel

Abwasserkanal

Stadt

**SCHICKE SACHE** Man merkt es den detailreichen **Hellgate**-Levels nicht an, dass sie zufällig erstellt werden.



**NIMM ZWEI** Ein Templer demonstriert einem Schergen in einem Abwasserkanal seine Schwertkünste.

**ABGESCHIRMT** Von einem Dämon getroffen, leuchtet der mystische Schutzschirm des Templers hell auf.

**ZUR HÖLLE** Ein Skelett-Dämon bedroht die Kabalistin, die das rote Höllentor schließen muss.

**FREEZE** Mit dem HARP-Gewehr frieren wir Dämonen ein und machen sie höchst verwundbar für Nahkampfattacken.

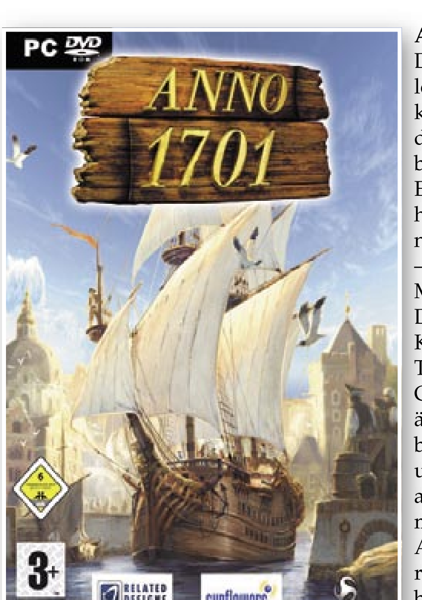
**BEHÜTET** Um sich vor explosiven Gegnern zu schützen, trägt der Templer neben seinem Schwert einen Schild.



# Top-Prämien vom Feinsten!**

## Hammer-Spiele für null Komma nix

**Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Gratis-Geschenk eine von vielen tollen Prämien abgreifen!

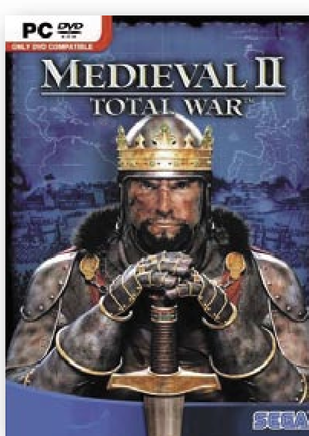


**ANNO 1701**
Der dritte Teil der beispiellos erfolgreichen **Anno**-Serie knüpft da an, wo seine beiden Vorgänger aufgehört haben: In einem Zeitalter der Entdeckungen und des Seehandels machen Sie sich auf, neue Inseln zu erschließen – mit dem Ziel, gigantische Metropolen zu errichten. Dabei gilt es, strategisches Können, kaufmännisches Talent und diplomatisches Geschick zu beweisen. Die äußerst detaillierte und lebendige Grafik mit bislang unerreichten Effekten und atemberaubendem Realismus sowie die packende Atmosphäre lassen Sie garantiert nicht mehr los. Aufbau-Strategie vom Feinsten!
**Prämiennummer: 003093**

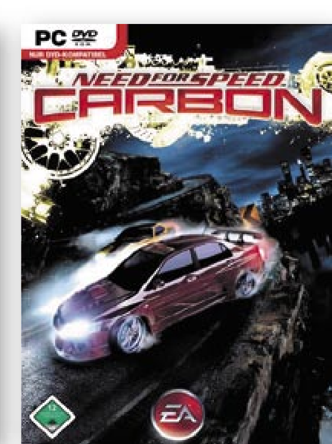


**World of Warcraft: The Burning Crusade**
**The Burning Crusade** ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Diese Erweiterung sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von **World of Warcraft** und erweitert das Spiel um zwei neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, neue Schlachtfelder und Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals. Erscheint: 16.01.2007
**Prämiennummer: 003076**





**Medieval 2: Total War**
Ein Strategiespiel der Superlative, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. Auf in die Schlacht!
Erscheint: 10.11.2006
**Prämiennummer: 003068**



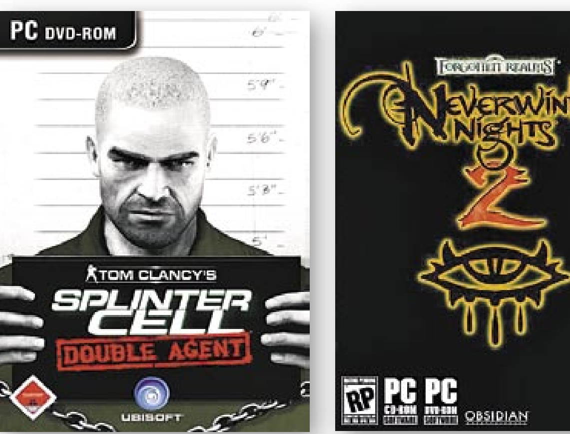
**Need for Speed Carbon**
Adrenalinfördernd! Online-Rennen und atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimative Next-Generation-Rennspiel.
Erscheint: 02.11.2006
**Prämiennummer: 003092**



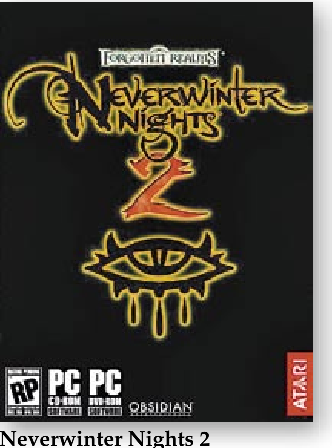
**Company of Heroes**
Grandios realistisches Echtzeit-Strategiespiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Erleben Sie kinoreife Grafikdetails und erstklassigen Sound!
**Prämiennummer: 003094**



**Medusa 5.1 ProGamer Edition**
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
**Prämiennummer: 003034**



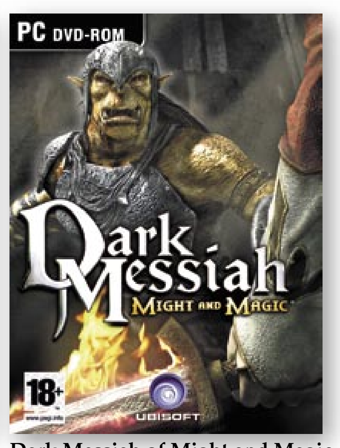
**Splinter Cell: Double Agent**
Sam Fisher diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
**Prämiennummer: 003050**



**Neverwinter Nights 2**
Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: nach **Gothic 3** und **Oblivion** das dritte große Rollenspiel des Jahres!
**Prämiennummer: 003029**




**50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom**
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
**Prämiennummer: 002918**



**Dark Messiah of Might and Magic**
Das Fantasy-Actionspiel bietet alles, was sich Genre-Fans wünschen.
Erscheint: 31.10.2006
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
**Prämiennummer: 003040**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

**Noch mehr Angebote für PC Games auf:**



**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
**WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird**
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Die Prämie geht an folgende Adresse:**
**(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Folgende Prämie möchte ich haben:**
Prämie

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 39

# MOST WANTED

PRÄSENTIERT VON




Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen - und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.400 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys. Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise.

## Leser-Hitliste der Ausgabe 12/06

1. Halo 2
2. Chrome 2
3. Gods & Heroes
4. Jack Keane
5. Shadowrun
6. The Mark
7. Top Spin 2
8. Race: The WTCC Game
9. Eishockey Manager
10. Fury

## Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1. **Clive Barker's Jericho** — Seite 58
   Ego-Shooter von Codemasters
2. **Assasin's Creed** — Seite 60
   Action-Adventure von Ubisoft
3. **Rogue Warrior** — Seite 62
   Taktik-Shooter von Bethesda Softworks
4. **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** — Seite 64
   Adventure von RTL Enterprise
5. **Trackmania United** — Seite 66
   Rennspiel von Deep Silver

**PER E-MAIL:** Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

**PER POSTKARTE:** Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**PER WEBSEITE:** Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN:** Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Atari, Electronic Arts, Frogster, Microsoft und Ubisoft. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Dienstag, der 12. Dezember 2006.

## Gewinnspielpreise für rund 1.400 Euro:

**Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!**




**3 Pakete mit Fußballmanager 07, T-Shirt und Filofax** (je € 80,-)




**2x Age of Empires 3 plus Add-on The Warchiefs; 2x Fable: The lost Chapter; 4x Zoo Tycoon 2: Zoo Direktor** (je € 50,-)




**1x Pokerspiel; 3x Pullover; 2x Fankpaket: T-Shirt plus Baseball-Kappe; 3x Jagdsaison-Knuddeltier** (je € 30,-)




**2x Dungeons & Dragons Online Limited Edition; 3x Fanpaket mit zwei T-Shirts plus Lanyard** (je € 50,-)






**4 Sherlock-Holmes-Fanpakete** (je € 80,-)



1.



**VERSTÖREND** Das Gegner-Design trägt Barkers drastische Handschrift. Diese halb zerfetzten Kreuzritter-Dämonen sehen beängstigend gut aus.



**KAMPFBEREIT** Im Team stellen Sie sich den teuflischen Armeen entgegen. Jedes Gruppenmitglied besitzt unterschiedliche magische Fertigkeiten.

# Clive Barker's Jericho

Allein diese Meldung vermag es, Nackenhaare aufzurichten: Der Horrorpapst Barker kehrt in die Spieleszene zurück!

Wenn jemand wie Clive Barker verspricht, sein neues Spiel sei die kreativste und kompromissloseste Umsetzung seines schlimmsten Albtraums, so gibt das Anlass zur Vorfreude. Wer das nicht versteht, sollte mal einen Blick auf den Extra-Kasten (unten) werfen.

## Ins Zentrum des Bösen

Schon die Geschichte verspricht viel Freiheit für Barkers blutige Shooter-Vision: In Afrika taucht unerwartet eine Stadt auf – was immer das auch bedeuten mag – und natürlich strömen aus ihr abscheuliche Ausgeburten der Hölle. Damit das nicht zur Gewohnheit wird, soll sich ein kampferprobtes, spezialisiertes Team dorthin wagen und den Quell des Bösen vernichten. Der Clou: Die Stadt ist – ähnlich einer Matroschka – in mehrere Schalen und Schichten unterteilt, von denen jede eine frühere Epoche widerspiegelt. Je weiter man sich also dem Zentrum nähert, desto mehr entfernt man sich von der Gegenwart – zu Beginn des Spiels treten Sie noch gegen hochtechnisierte Viecher an, während es zum Schluss immer rabiater und altertümlicher zugeht.

## Rückendeckung

Anders als in **Doom 3** oder **F.E.A.R.** setzt **Jericho** besonders auf das Konzept, mit einem Elite-Team unterwegs zu sein. So soll man jederzeit zwischen den Mitgliedern wechseln können – laut Joe Falke von Codemasters ist das sogar ein Schlüsselelement des Gameplays. Neben typischen Schießprügeln setzen Sie auch Magie ein, um sich der wirklich abscheulichen Kreaturen zu erwehren. Jedes Teammitglied – sieben sind es insgesamt – verfügt dabei über unterschiedliche Talente, die sich später im Spielverlauf sogar miteinander kombinieren lassen. Die Scharfschützin Black beeinflusst etwa per Telekinese die Flugbahn eines Projektils, während der Soldat Delgado seine Feinde mit Flammenzaubern röstet.

Es scheint fast überflüssig, dies zu erwähnen, doch der Vollständigkeit halber: **Clive Barker's Jericho** richtet sich ausschließlich an Erwachsene. (fs)

**Entwickler:** Mercury Steam
**Anbieter:** Codemasters
**Termin:** Ende 2007

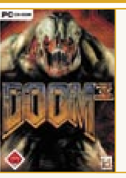
## Wer ist noch mal Clive Barker?

**Als Künstler, Autor und Regisseur ist er weltberühmt. Auch in der Spielebranche hat Barker (56) Zeichen gesetzt.**

Mit seiner schockierenden, fantastischen Horror-Literatur erregt Barker seit 1984 derart viel Aufsehen, dass Stephen King einmal über ihn sagte, er sei die „Zukunft des Horrors". Als Filmemacher erreichte er vor allem mit dem blutigen Streifen **Hellraiser** Kultstatus. Nebenbei produziert er Kinderbücher und Comics, außerdem ist er ein talentierter Maler und illustriert seine Bücher selbst. 2001 floppte sein Horror-Shooter **Undying** trotz großartiger Kritiken (Wertung: 89 in PC Games 04/01). Der gebürtige Brite lebt heute mit seiner Familie in Los Angeles und bereitet ein **Hellraiser**-Remake vor.

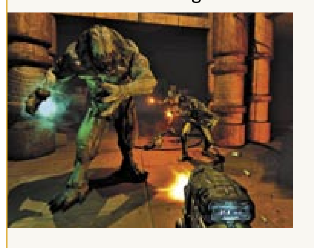


## ... im Vergleich mit



Doom 3

- **HORROR** id Softwares Grusel-Shooter verliert aufgrund seines monotonen Level-Designs deutlich an Angstpotenzial. Liebe Entwickler von Mercury Steam: So bitte nicht!
- **NPC** In **Doom 3** sind sie allein mit Taschenlampe und Schrotflinte unterwegs. Das Team-Konzept von **Jericho** klingt da wesentlich spannender! Ob die Entwickler es auch für Rätseleinlagen nutzen?



- **GRAFIK** Das finstere **Doom 3** sieht immer noch gut aus. Von **Jericho** sind zwar nur wenige Screenshots zu sehen, aber allein das brillante Gegner-Design lässt hoffen. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob angesichts nur einer Stadt auch die optische Abwechslung gelingt.
- **STORY** Elite-Soldaten rücken gegen das Böse vor – das klingt richtig billig. Doch da Clive Barker auf dem Ideenstuhl sitzt, gibt es unserer Meinung nach keinen Grund zur Sorge. Hohler als **Doom 3** wird es sicher nicht.
- **MEHRSPIELER** Das ist enttäuschend: Für **Clive Barker's Jericho** ist bislang kein Mehrspielermodus vorgesehen! Wir fragen uns warum: Das Teamkonzept ließe doch immerhin einen genialen Koop-Modus zu.

2.

NICHTS WIE WEG Die Flucht nach getaner Arbeit ist ein wichtiges Spielelement: Altair schüttelt Wachen ab und schiebt Passanten beiseite.

# Assassin's Creed

Nummer 47, Garrett, Altair. Den Letztgenannten kennen Sie noch nicht. Das ändert sich im nächsten Jahr.

An die Wand gepresst, ergibt der Schatten seiner Kutte einen Schnabel. Hoch droben über den Dächern fällt ihm der Umhang wie zwei angelegte Flügel über die Schultern. Und seine Opfer rafft er mit einem Dolch dahin, der die Form einer Kralle aufweist. Man kommt an Pathos nicht vorbei, will man den Helden dieses Action-Adventures beschreiben. Er heißt Altair, das ist das arabische Wort für Adler, und ist Attentäter. Ein Konkurrent für Nummer 47 (**Hitman**-Serie) und Meisterdieb Garrett (**Thief**-Reihe).

Altairs Aufträge fußen auf drei Säulen: Die Zielperson ausfindig machen, sie eliminieren, zuletzt entkommen – ein bisschen wie **Hitman** im Mittelalter, aber nur ein bisschen. Denn **Assassin's Creed** weist genug Eigenständigkeit auf, um einen Ruck durch das erstarrte Genre der Schleich-Spiele zu schicken. So gibt es drei Städte, die sich im großzügig abgesteckten Storyrahmen bereisen lassen. Darin: Imposante Bauten zum Draufherumklettern und Auftraggeber, die Nebenmissionen anbieten. Helfen Sie einem unterdrückten Bürger und er hilft Ihnen.

## Wie im Ballett

Um die Inszenierung der Mordanschläge bemüht sich das Team, das schon die stilistisch berauschenden Neuauflagen von **Prince of Persia** zu verantworten hatte: Ubisoft Montreal. Es gibt atemberaubende Kameraeinstellungen, zirkusreife Verrenkungen in Zeitlupe, mit poetischer Liebe zum Tod ausgeführte Bluttaten. Alles soll direkt und physikalisch eindringlich sein. Bedeutet: Wenn Klingen aufeinanderkrachen, kümmern sich die 4.000 Animationsstufen Altairs um dessen imposante Haltung. Körpern misst **Assassin's Creed** große Bedeutung bei: Bis zu 60 Nichtspielercharaktere können den Bildschirm füllen, dadurch entsteht das rege Treiben, das man von einer Großstadt erwartet. Jede dieser Figuren soll entsprechend reagieren, wenn sich ein Mörder unter ihnen zu erkennen gibt. Manche zeigen Panik, andere Mut, dem Übeltäter die Stirn zu bieten. Derlei Reaktionen sollten Sie bei der Ausübung Ihres Berufes einplanen. Aus einem Menschenkreis, der sich um den gerade erst Niedergestochenen bildet, lässt sich schließlich nur schwer ausbrechen ... (tw)

**Entwickler:** Ubisoft Montreal
**Anbieter:** Ubisoft
**Termin:** Mitte 2007

## ... im Vergleich mit



Hitman: Blood Money

- **EPOCHE** **Blood Money** spielt in der Gegenwart, **Assassin's Creed** im Mittelalter zu jener Zeit, als die Gilde der Assassinen entstanden ist. Historisches mixt das Spiel mit Dazugedichtetem.
- **AKROBATIK** Der Hitman ist ein Klotz im Gegensatz zu Altair, dem Auftragskiller aus **Assassin's Creed**: Er turnt über Häuserdächer, kraxelt an Wänden und schwingt ausladend seine Klinge.
- **FREIES SPIEL** **Blood Money** ist in Missionen unterteilt, **Assassin's Creed** lässt Freiheiten beim Erkunden dreier großer Städte, optionale Quests inklusive.
- **GEWALT** **Blood Money** ist ein Spiel für Erwachsene. Auch **Assassin's Creed** wird Zartbesaitete verstören: Die Entwickler kündigen hochstilisierte Gewaltszenen an.
- **VERKLEIDUNGEN** **Assassin's Creed** wird kein Kostümball, das lässt sich aus den bislang bekannten Fakten herausziehen. Altair verlässt sich stark auf seine Fähigkeiten, keine Aufmerksamkeit zu erregen.

3.

**HARTER WEG** In der Rolle von Dick Marcinko bekommen Sie es mit etlichen, taktisch vorgehenden Gegnern zu tun.



**AUTHENTISCH** Der Entwickler legt viel Wert darauf, Sie in einer lebensechten Umwelt agieren zu lassen. Hinterhöfe wie dieser sind somit kein seltenes Szenario.



**HÜBSCH** Dank der **Unreal**-Engine 3 ist das Spiel grafisch sehr ansehnlich, wie man an diesem brennenden Wrack gut erkennt.

# Rogue Warrior

Spezialeinheit in den Fängen eines überraschenden Krieges: Mit der richtigen Taktik bringen Sie Ihre Jungs in Sicherheit.

Die amerikanischen Navy SEALS zählen zu den bekanntesten Spezialeinheiten der Welt. Im kommenden Taktik-Shooter **Rogue Warrior** schlüpfen Sie in die Rolle eines der Spezialisten, Dick Marcinko. Dieser führt einen Zug von Soldaten in Nordkorea – mit dem Auftrag herauszufinden, ob wirklich eine atomare Bedrohung von dem kommunistischen Staat ausgeht. Als ein Krieg ausbricht, sitzen Sie und Ihre Jungs hinter feindlichen Linien fest. Ohne weitere Unterstützung müssen Sie sich nun ins sichere Südkorea durchkämpfen. So viel zur Story.

## Realismus pur

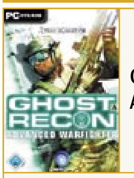
Auf Ihrer Flucht in die Sicherheit wird Ihnen das auf der **Unreal**-Engine 3 basierende Spiel einiges abverlangen, da es nicht mit stupidem Geballer getan ist. Die Entwickler der Zombie Studios versprechen gewaltige Levels, die aneinander angrenzen. Dank spielerischer Freiheit dürfen Sie selbst entscheiden, wie Sie gestellte Aufgaben lösen und Ihre Ziele erfüllen. Daneben treffen Sie auf Gegner, die realistisch auf Ihr Handeln reagieren und sich auch im Kampf authentisch verhalten - die computergesteuerten Charaktere sollen als Team funktionieren und sich gegenseitig unterstützen.

Aber nicht nur für Einzelkämpfer haben die Entwickler ein pralles Marschgepäck geschnürt. Auch Mehrspieler-Rambos bekommen einiges geboten. Insgesamt stehen zehn Spielmodi bereit. Mit einem einfach zu bedienenden Editor erstellen Sie für Ihren Einsatz immer neue Karten. Dazu wählen die beiden antretenden Teams lediglich aus vorgegebenen Bausteinen, die dann zu einem Level zusammengebastelt werden. So sind theoretisch etwa 200 Einsatzorte möglich, die zudem noch als Nacht- oder Tag-Mission gespielt werden dürfen. Zusätzlich zu den Kämpfen gegen menschliche Gegner arbeiten die Entwickler an einem speziellen kooperativen Modus. Bei diesem spielen Sie Kampagnen mit bis zu vier Mitstreitern. Clou an der Sache: Jeder Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, sich dem Spiel anzuschließen beziehungsweise auszusteigen. Dadurch finden Sie über das Internet schnell Gefährten für Ihr Team.

**Rogue Warrior**, das auf den Büchern des ehemligen SEALS Richard „Dick" Marcinko basiert, erscheint voraussichtlich im Herbst 2007. (web)

**Entwickler:** Zombie Studios
**Anbieter:** Bethesda Softworks
**Termin:** 2007

## ... im Vergleich mit



Ghost Recon: Advanced Warfighter

- **LEVELS** In **Ghost Recon** kämpfen Sie sich durch Mexiko-Stadt, die frei begehbar ist. Für **Rogue Warrior** versprechen die Entwickler riesige Levels, die aneinander grenzen.
- **TAKTIK-KOMPONENTE Rogue Warrior** ist ein teambasierter Taktik-Shooter, bei dem Sie Ihre Ziele eigenständig erfüllen. In **Ghost Recon** kommandieren Sie ein Team, dem Sie per Satellitenkarte Befehlsketten weitergeben.
- **MULTIPLAYER** Hier bietet **Ghost Recon** den Vorherrschaftsmodus sowie einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. **Rogue Warrior** wird auch einen kooperativen Teil beinhalten. Dazu gibt es zehn weitere Mehrspielermodi.
- **WAFFEN Ghost Recon** setzt neben aktuellen Waffen auf Prototypen. **Rogue Warrior** bedient sich der Waffen, die gegenwärtig in Gebrauch sind. Diese sind originalgetreu ins Spiel integriert.
- **HINTERGRUND** Im Gegensatz zu **Ghost Recon** basiert **Rogue Warrior** auf echtem politischen Hintergrund für die fiktive Story.



4.



**ZICKE** Rotkäppchen – hier zu sehen auf dem Skateboard – ist eine vorlaute, blöde Kuh.



**SCHLAGFERTIG** Die Freundlichkeit dieser alten Dame hält nicht lange an. Typisch Simon!



**STILFRAGE** Die gerenderten Hintergründe sind hübsch, aber leblos. Auch das Figurendesign könnte fantasievoller sein.

# Simon the Sorcerer

**Chaos ist das halbe Leben |** Ein deutsches Team reanimiert das kultige Adventure. Ist das nun mutig oder töricht?

Während unsere jungen Leser sicherlich hin und wieder von **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** gehört haben, ist die **Simon the Sorcerer**-Reihe vielen mittlerweile kein Begriff mehr. Der dritte Teil ist schuld daran – werfen Sie mal einen Blick in den Extrakasten unten auf dieser Seite.

Nachdem Simon Woodroffe, Erfinder der **Simon the Sorcerer**-Spiele, kein Interesse an der Entwicklung eines vierten Teils zeigte, trat er die Lizenz an den deutschen Entwickler Silver Style (**The Fall**) ab. Proteste der Fangemeinde wurden laut – kann ein **Simon**-Spiel überhaupt ohne Woodroofs Mitarbeit funktionieren? Viele Gerüchte später veröffentlichte RTL ein Interview mit Simon Woodroffe und seinem Vater Mike: Offenbar sind die Wogen des Streits nun geglättet, denn angeblich wirken nun beide in beratender Funktion am Entwicklungsprozess mit.

## Im Märchenland

So wie **Simon the Sorcerer 1** und **2** ist auch der vierte Teil ein klassisches Point&Click-Adventure, jetzt aber mit gerenderten Hintergrundgrafiken und dreidimensionalen Spielfiguren. Simon reist abermals per Kleiderschrank – das ist sein Dimensionstor – in ein Land der Sagen und Fabeln. Natürlich nur, um dort reichlich dumme Sprüche abzulassen und nebenbei die Welt zu retten. Während er dort auf lieb gewonnene alte Bekannte wie den knuffigen Sumpfling oder Simons Mentor Calypso (diesmal als demenzkranker Zombie) trifft, muss er sich neben zahlreichen Märchenfiguren auch mit einem nervigen Doppelgänger herumschlagen. Ob das Spiel gut wird? Das hängt von den Autoren, Rätseldesignern und Synchronsprechern ab. (fs)

**Entwickler:** Silver Style Entertainment
**Anbieter:** RTL Enterprises
**Termin:** 9. Februar 2007

## ... im Vergleich mit

Ankh: Herz des Osiris

- **HUMOR** **Simon the Sorcerer** ist berühmt dafür, Märchen und Fantasy-Geschichten zu parodieren – ob der Charme der Vorgänger erreicht wird, lässt sich derzeit noch nicht sagen. **Ankh** dagegen ist ein witziges, aber auch sehr braves Spiel.
- **GRAFIK** Der Stil von **Simon** ist etwas gewöhnungsbedürftig – das komplett dreidimensionale **Ankh** wirkt (noch) etwas stimmiger.
- **STEUERUNG** Beide Titel lassen sich unkompliziert mit der Maus bedienen. Was **Simon 4** noch fehlt, ist eine Bezeichnung der einzelnen Hotspots und die Möglichkeit, Locations per Doppelklick schnell zu verlassen.
- **SOUND** **Ankh** setzt auf gut gelaunte Sprecher und stimmige Musik. Die **Simon**-Reihe ist vor allem wegen der hervorragenden Sprachausgabe hierzulande beliebt. Ob das auch diesmal wieder gelingt?
- **RÄTSEL** **Ankh** ist etwas zu leicht. Hier könnte sich **Simon 4** deutlich abheben.

## Die Vorgänger von Simon the Sorcerer 4 in der Übersicht

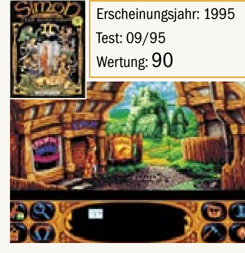
**Die einst sehr beliebte Adventure-Reihe ist mittlerweile etwas in Vergessenheit geraten. Wir frischen Ihr Gedächtnis auf!**



Erscheinungsjahr: 1993
Test: 13/93
Wertung: 84

### Simon the Sorcerer 1

Der Klassiker zieht die Märchen- und Fabelwelt durch den Kakao und bietet neben niedlicher Comic-Grafik eine gute deutsche Sprachausgabe (nur CD-Version).



Erscheinungsjahr: 1995
Test: 09/95
Wertung: 90

### Simon the Sorcerer 2

Im Nachfolger ist Simon deutlich bissiger und frecher. Witzige Auftritte beliebter Charaktere und ein größerer Umfang machten das Spiel zum Genre-Highlight.

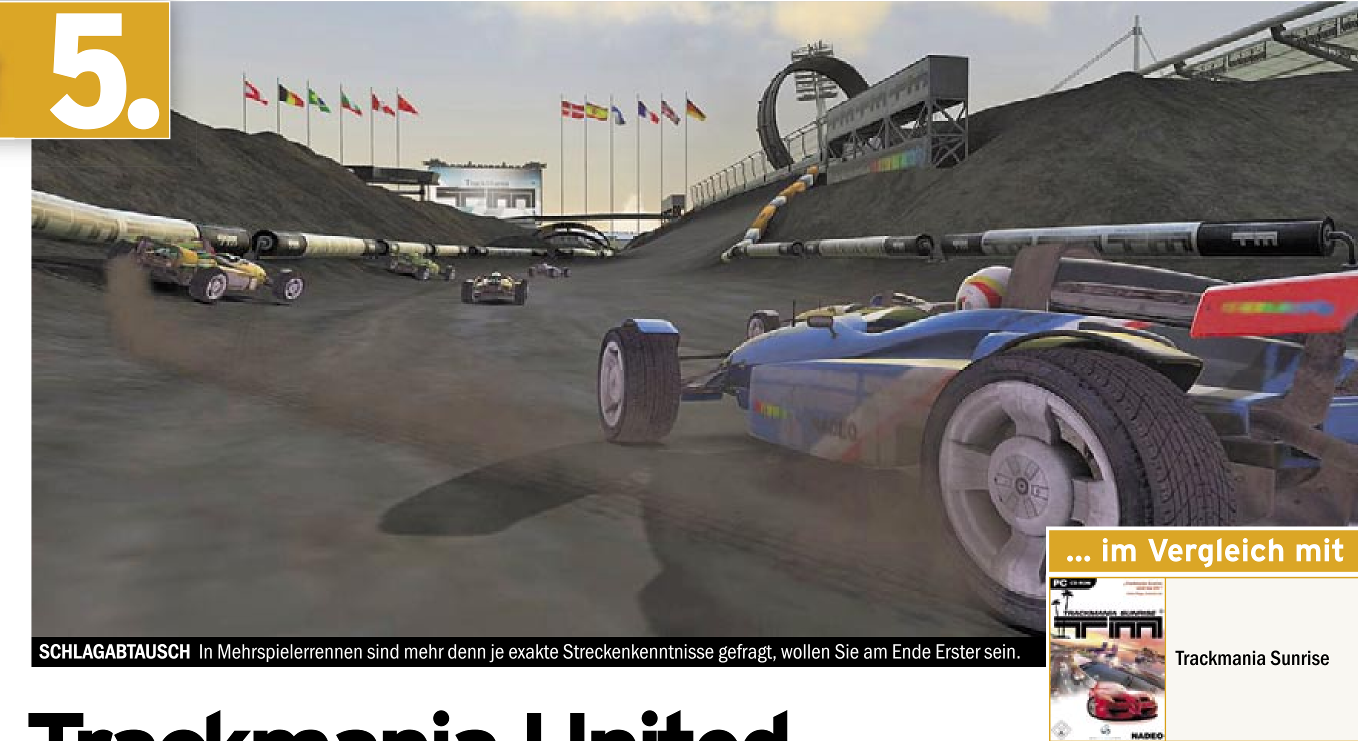


Erscheinungsjahr: 2002
Test: 07/02
Wertung: 69

### Simon the Sorcerer 3D

Der dritte Teil war eigentlich ein klassisches 2D-Adventure, wurde aber eilig in grässliche 3D-Grafik umgestrickt. Trotz reichlich Humor kein gutes Spiel.

5.



**SCHLAGABTAUSCH** In Mehrspielerrennen sind mehr denn je exakte Streckenkenntnisse gefragt, wollen Sie am Ende Erster sein.

# Trackmania United

Arcade-Fans mit Straßenbauambitionen freuen sich ein Loch in den Winterreifen, denn bald rasen sie wieder.

Halsbrecherische Geschwindigkeit und spektakuläre Strecken mit wahnwitzige Stunteinlagen haben die **Trackmania**-Serie bislang ausgemacht. Im nächsten Jahr möchte Nadeo die Reihe einen Schritt weiterbringen und vereint mit **Trackmania United** die drei bislang erschienenen Titel.

## Vereinte Nationen

Die Entwickler haben sich als Ziel gesetzt, Spieler rund um den Globus zu vernetzen. Das fängt schon im Einzelspielerpart an, Voraussetzung: es besteht eine Verbindung zum Internet. Dann werden die Bestzeiten der jeweiligen Strecke online auf den neuesten Stand gebracht, sodass Sie sich nicht mit dem Computer, sondern mit menschlichen Rennprofis messen. Daneben rufen Sie Bestenlisten für Ihre Stadt ab oder sehen sich die Wiederholungen der Top-Spieler der **Trackmania**-Welt an.

Mit dem integrierten Streckeneditor, der über mehr als 1.000 Baublöcke verfügt, kreieren Sie für sich oder andere immer wieder irrsinnige Strecken mit Loopings, Steilkurven und anderen riskanten Stunt-Stellen. Sie tunen die Fahrzeuge mit dem mitgelieferten Mediatracker-Tool oder laden direkt eigene 3D-Gefährte ins Spiel.

Im Mehrspielerpart erschaffen Sie sich eine eigene Identität im **Trackmania**-Universum. Auf immer neuen Strecken, die mittels Datenleitung auf Ihrem Rechner landen, erkämpfen Sie sich einen Platz auf einer weltweiten Rangliste. Auch neue Rennschlitten bekommen Sie in den Weiten des Netzes. Ein Kalender gibt anstehende Events bekannt. So strebt Nadeo eine dynamische Spielgemeinschaft an, die lange und motivierend an das Rennspiel bindet. (web)

**Entwickler:** Nadeo
**Anbieter:** Deep Silver
**Termin:** 2007

## ... im Vergleich mit

Trackmania Sunrise

- **SPIELMODI** Trackmania United bietet genau wie der Vorgänger drei Einzelspielervarianten, nämlich Race, Plattform und Puzzle, jedoch mit neuen Strecken.
- **EDITOR** Der Streckeneditor wird aufgestockt und bietet nun zusätzliche Bausteine für noch verrücktere Parcours.
- **STRECKEN** Eine genaue Zahl von Pisten gibt es bislang für **Trackmania United** nicht. Es sind aber sieben verschiedene Landschaften bekannt, von der Wüste bis hin zu Schneegebieten.
- **FAHRZEUGE** Zu jeder Landschaft gibt es wie bisher unterschiedliche Fahrzeugtypen, auch die Formel-1-Wagen aus der Version des Electronic Sports World Cup (ESWC) **Trackmania Nations**.
- **MEHRSPIELER** In **Trackmania Sunrise** treten Sie gegen bis zu zwölf Kontrahenten an. **United** gestaltet dies offener. Auch die monatlichen Updates ändern sich: Bei bestehender Internetverbindung sollen ab 2007 täglich neue Inhalte folgen.




**KURIOS** Loopings wie dieser warten einige auf Sie - und noch abgedrehtere.

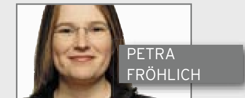



**GUTER SERVICE** Der umfangreichere Editor erlaubt täglich neue Strecken.

# TEST

# So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.



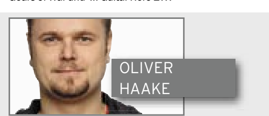

**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Anno 1701
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Anno 1701 im Mehrspielermodus
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Test Drive Unlimited




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Burning Crusade, Medieval 2 und Guitar Hero!!!
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Gothic 3 – nach zwei Stunden habe ich aufgehört
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Gears of War und ... Guitar Hero 2!!!



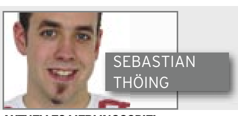

**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Neverwinter Nights 2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Gothic 3 läuft auf dem Privat-PC mies
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Hellgate: London



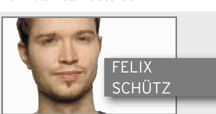

**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Battlefield 2142
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Warhammer: Mark of Chaos
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Warhammer Online



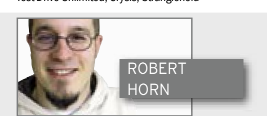

**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Neverwinter Nights 2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Splinter Cell: Double Agent
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Den zweiten Patch zu Gothic 3




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Supreme Commander Mehrspieler-Beta
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Die Anno-1701-Werbung mit Sky du Mont
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Test Drive Unlimited, Crysis, Stranglehold




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Psychonauts und Guild Wars Nightfall
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Runaway 2 und Dark Messiah
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Hellgate: London, HL2: Episode 2, Portal



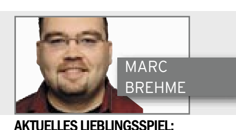

**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Armed Assault
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Kein Rainbow Six Vegas diese Ausgabe
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Ein Spiel ohne nervige Bugs




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Die Sims 2: Haustiere
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Tony Tough 2
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Test Drive Unlimited




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Medieval 2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Armed Assault. Und die G3-Patches (zu spät, grrr!)
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** S.T.A.L.K.E.R. – kommt doch noch vor DNF ;)




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Runaway 2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Tony Tough 2
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Simon the Sorcerer 4




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Age of Empires 3: The Warchiefs
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Die Post brachte The Warchiefs zwei Tage zu spät!
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Age of Empires 4 (wie, ist noch nicht angekündigt?)




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Fahrenheit (ja, Thomas, ich weiß, was du denkst)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Kein Rumfliegen in Aufstieg des Hexenkönigs
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Fahrenheit 2 (immer fest dran glauben)




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** WoW: The Burning Crusade (Beta)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Die Wartezeit auf The Burning Crusade
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Hellgate: London

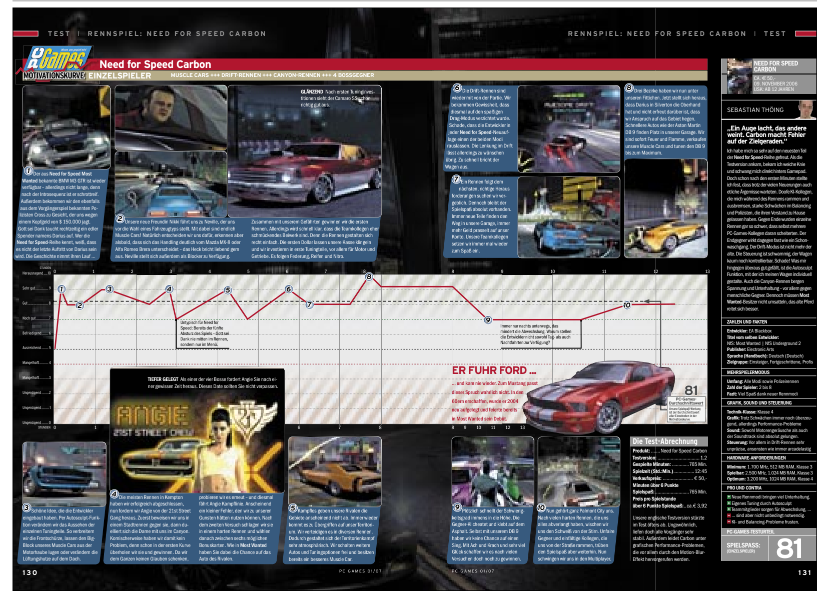



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** WoW: The Burning Crusade (was sonst!)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Dark Messiah of Might and Magic
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Portal, Spore, Herr der Ringe Online




**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:** Company of Heroes und Race: The WTCC Game
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:** Lieferprobleme meines Internetproviders
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** Stranglehold, Bioshock

## DIE MOTIVATIONSKURVE



### Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

### So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

### Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

### Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## DIE SPIELSPASSWERTUNG

**> 90%**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

**> 80%**
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

**> 70%**
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

**> 60%**
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

**> 50%**
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

**< 50%**
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.





KLASSE 5


BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

BEISPIEL: PREY

KLASSE 4

BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2


BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3


BEISPIEL: C&C GENERÄLE


BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2


BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1


BEISPIEL: STARCRAFT


BEISPIEL: DIE SIMS

## DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

| Klasse | Typ | Technischer Standard des Jahres | Beschreibung | Beispiele |
|---|---|---|---|---|
| 5 | Referenzklasse | 2005/2006 | • Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen<br>• Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware<br>• Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt<br>• An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen | Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion |
| 4 | Oberklasse | 2004 | • Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei<br>• Bestnoten in fast allen Kategorien | FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 |
| 3 | Mittelklasse | 2003 | • Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt | Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft |
| 2 | Untere Mittelklasse | 2002 | • Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt | Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred |
| 1 | Unterklasse | 2001 | • Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist | Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2 |

### Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

| Kriterium | Beispiele |
|---|---|
| Beleuchtung | Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel |
| Oberflächen | Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping |
| Effekte | Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3) |
| Animationen | Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3) |
| Detailgrad Models | Figuren, Fahrzeuge |
| Detailgrad Spielwelt | Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten |
| Perspektive | Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen) |

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

### So werten wir ab:

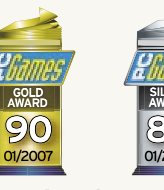
- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

## GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

| Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4 |
|---|---|---|---|
| Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie | Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 | Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) | Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT |

## PC-GAMES-AWARD




### PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.




### Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

**Age of Empires 3**
**Anno 1701**
**Battlefield 2**
**Black & White 2**
**Company of Heroes**
**Earth 2160**
**Far Cry (dt.)**
**F.E.A.R.**
**Half-Life 2**
**NBA Live 07**
**Prey**
**Quake 4 (dt.)**
**X3: Reunion**




### PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

**Age of Empires 3**
**Anno 1701**
**Battlefield 2**
**Call of Duty 2**
**Company of Heroes**
**Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2**
**F.E.A.R.**
**Far Cry (dt.)**
**FIFA 07**
**GT Legends**
**GTA San Andreas**
**Medal of Honor: Allied Assault**
**NBA Live 07**
**Need for Speed Underground 2**
**NHL 07**
**Rome: Total War**
**Spellforce**
**Splinter Cell 3: Chaos Theory**
**Star Wars: Empire at War**
**Thief 3**
**Vampire: The Masquerade - Bloodlines**
**Warcraft 3**
**World of Warcraft**

**SCHLEICH DICH** Gegner zu überwältigen ist leicht. Einfach anschleichen und die Leertaste drücken, fertig.

**LICHT AN!** Im Gegensatz zum Vorgänger **Chaos Theory** ist Fisher viel öfter bei Tageslicht unterwegs. Da kommt die Grafik besser zur Geltung.

**ERWISCHT!** Wenn's hart auf hart kommt, fallen schon mal Schüsse.

**HEIMLICHTUER** An der Seite eines Luxusdampfers kraxelnd, entgeht Fisher dem Sichtfeld der Wachen.

**ÜBERREDUNGSKUNST** Das Messer bringt festgehaltene Gegner zum Singen. Doch nur selten geben sie wichtige Informationen preis.

**PRIMA BALLERINA** Der Fisher'sche Spagat hat in **Double Agent** an Bedeutung eingebüßt. Man braucht ihn kein einziges Mal, um weiterzukommen.

**GEGEN DIE WAND** Sam Fisher schleicht an der Fassade eines Wolkenkratzers in Shangai. Zurück lässt er: ein paar Verdutzte. Solche Szenen sind toll.

## Testpolizeiliche Gegenüberstellung

**Wie sich Splinter Cell: Double Agent gegenüber seinem Vorgänger schlägt, erfahren Sie aus diesem Vergleich.**

| | Splinter Cell: Chaos Theory | Splinter Cell: Double Agent |
|---|---|---|
| Grafik | Die **Unreal**-Engine war gestern, **Chaos Theory** setzt auf Shader 3.0. Darin enthalten: Parallax Maps, Virtual Displacement Mapping, HDR-Rend... Hallo, sind Sie noch da? | Der Sprung ist nicht mehr so groß wie von Teil 2 auf 3, doch optisch setzt **Double Agent** noch einen drauf: Die Models sehen unfassbar realistisch aus. Was man von manchen Texturen nicht behaupten kann. |
| Neue Ausrüstung | Fisher beherrscht den Umgang mit dem Messer. Damit lassen sich Gegner lautlos im „Vorbeigehen" erledigen oder bedrohen, um Informationen aus ihnen herauszupressen. Seine neue Pistole kann, auf elektronische Geräte gerichtet, Kurzschlüsse auslösen. | Einige Ziele sind mit einem Stern markiert. Erreicht man diese, wird Ausrüstung freigeschaltet. Etwa EMP-Granaten, Schrotflinten-Upgrades für Sams SC-20K-Gewehr, diverse Granaten und anderer Firlefanz. Eines haben sie alle gemeinsam: Man braucht sie nicht wirklich. |
| Linearität | Manchmal gibt es Lüftungsschächte, die als Abkürzungen dienen. Aber im Ganzen betrachtet ist **Chaos Theory** geradlinig wie ein Pfeil. | An vier Schlüsselszenen lässt sich die Geschichte beeinflussen. Doch die Auswirkungen finden sich eher im Bereich der Erbsenzählerei. |
| Helligkeit | Was nützt einem die schönste Grafik, wenn sie so dunkel ist, dass man sie durchs Nachtsichtgerät betrachten muss? | Das Schleichen in der Dunkelheit wurde auf ein erträgliches Maß reduziert. Den Rest der Zeit verbringt Fisher im Hellen. |
| Umfang | Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber den beiden Vorgängern gesunken. Acht bis zehn Stunden reichen zum Durchspielen. | **Double Agent** stellt niemanden vor große Herausforderungen. Gepaart mit der kurzen Spielzeit von sechs Stunden ist das eine Enttäuschung. |
| Fazit | **Chaos Theory** wärmt zum dritten Mal das alte Spielprinzip vom Schleichen und Lauern auf, verpackt es aber in moderne Grafik. Wer das mag, erlebt ein intensives Abenteuer. | Wenig wurde am Spielprinzip gedreht, das Doppelagenten-Feature ist kein großer Wurf. Ein gutes Spiel bleibt **Double Agent** trotzdem. Mehr wäre drin, gäbe es die KI-Bugs nicht. |




# Splinter Cell

**Double Agent |** Man konnte meinen, in Teil 4 würden die Karten neu gemischt. Nun stellt sich heraus, dass Fisher bloß eine andere Frisur hat.

Anders sollte es werden. Nichtlinear mit alternativen Enden. Darin ein Sam Fisher, wie man ihn nicht kennt. Gebeutelt vom Tod seiner Tochter. Und selbstmörderisch im Umgang mit sich selbst, weil er nichts mehr zu verlieren hat.

Aus dieser spannenden Vorlage haben die Entwickler gemacht: wenig. **Double Agent** ist ein gutes Spiel geworden, aber eines, dessen Potenzial brachliegt. Ja, es gibt alternative Spielweisen, nur wirken sie sich kaum auf den Ablauf aus. Ja, Fisher erscheint wie ein Verbitterter, bloß nicht länger als für fünf Sekunden. Ja, er begibt sich in Lebensgefahr, aber das hat er vorher auch getan. Der mutmaßlich neue Anstrich: nicht mehr als ein Farbklecks. Die auffälligste Änderung ist, was der Hauptdarsteller auf dem Kopf trägt: einen neuen Kurzhaarschnitt.

### Ethisches Dilemma

**Double Agent** wäre prädestiniert für einen Sam Fisher, der nach dem Verlust seiner Tochter an sich zweifelt und verzweifelt. Kurz beschwört eine Zwischensequenz die Ahnung eines Autos, das viel zu schnell herankommt, und die eines Mädchens, das viel zu langsam reagiert. Doch statt diesen Storyzweig weiterzuführen, lässt ihn das Spiel gleich wieder fallen und geht gewohnte Bahnen: Es erwarten Sie zehn Schleichmissionen nach altem Muster.

Manchmal, selten, erlebt man aber Szenen von unerhörter Spannung. Eine davon beginnt nach etwa einer Stunde Spielzeit. Emile ist der Anführer der John-Brown-Armee (JBA), einer kriminellen Vereinigung, die Großes plant. Er fordert einen Vertrauensbeweis von Fisher, drückt ihm eine Pistole in die Hand und verlangt, dass er einen Gefangenen tötet. Der kniet am Boden, Klebeband über dem Mund, weit aufgerissene Augen, panische Laute ausstoßend. Dann rutscht die Perspektive hinein in Fisher, und jede Distanz zwischen ihm und dem Spieler verschwindet. Das Fadenkreuz erscheint auf dem Anvisierten als Zeichen, dass man nun die Kontrolle hat über Leben und Tod. Man selbst muss schlucken: **Double Agent** macht einem die Tragweite eines betätigten Abzugs bewusst.

Erinnern Sie sich übrigens an **Pandora Tomorrow**, den zweiten und nach Meinung des Verfassers dieser Zeilen besten **Splinter Cell**-Teils? Auch darin kommt Fisher in ethische Zwickmühlen, bei denen die Missionsziele der Auftraggeber der NSA (National Security Agency) mit der zu wahrenden Tarnung kollidieren. So neu ist die Idee also nicht.

### Es werde Licht

Ernst nehmen konnte man Sam Fisher nie: Drei leuchtende Punkte auf der Stirn und keiner sieht's, alles klar. **Chaos Theory** trieb die Sache mit der Dunkelheit aber ins komplett Lächerliche. Da waren selbst hochtechnisierte Bürogebäude dunkel wie Maulwurfhöhlen. Wie sollen Gauner Weltherrschaftspläne schmieden, wenn sie die eigene Hand vor Augen nicht sehen? **Double Agent** nimmt Abstand von derlei Albernheiten, sobald man den Schock der ersten Mission überwunden hat: Da schleicht man durch eine computerisierte Raketenbasis, bei der offenbar die Lichtschalter vergessen wurden. Das Terror-Hauptquartier in New York, das Gefängnis, der Luxusdampfer auf dem Meer, der Kongo – all das ist meist angenehm hell, das Nachtsichtgerät mit dem ekelhaften Grünstich brauchen Sie selten.

An der Mechanik des Schleichens wurde sanft geschraubt. Verschwunden ist die Lautstärkeanzeige, stattdessen gibt es einen Punkt an Fishers Anzug. Leuchtet der in Grün, ist die Spielfigur unentdeckt. Gelb bedeutet, dass man Gefahr läuft, erkannt zu werden. Bei Rot fliegt die Tarnung auf. Ob die Gegner etwas bemerken, darauf weist auch ein akustisches Signal hin: Es erklingt ein metallischer Ton, der sich anhört, als sei er auf der Klaviatur gespannter Nerven gespielt. Das ist hübsch gemacht und fördert die Spannung.

### KI wie „Keine Intelligenz"

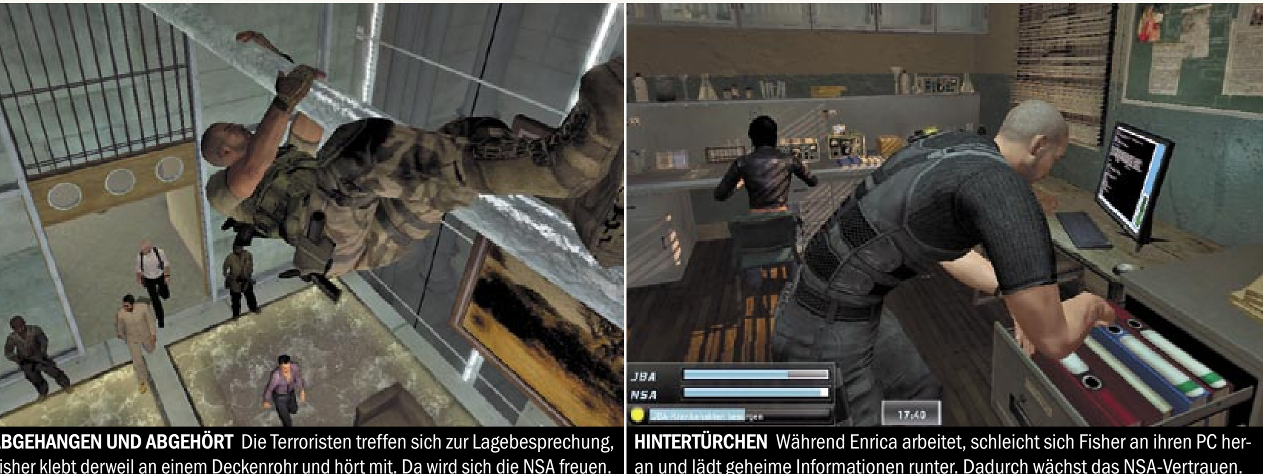
Die Feinde verhalten sich genauso bescheuert wie im Vorgänger. Noch immer kann man ihnen auf beziehungsweise vor der Nase herumtanzen und dabei die Hoffnung hegen, dass das gut geht. Und die Hoffnung ist berechtigt. Beim Test ließ sich auch beobachten, wie sich patrouillierende Wachen in der Level-Geometrie verheddern und gegen Hindernisse laufen, als wären diese nicht vorhanden. Manchmal bleiben sie vor Wänden stehen und starren vor sich hin. Hören sie ein Geräusch, gehen sie der Herkunft auf die Spur, was nichts anderes heißt, als dass sie mit Zielstrebigkeit in ihr Verderben laufen. Man kann sie umkreisen und ausknocken.

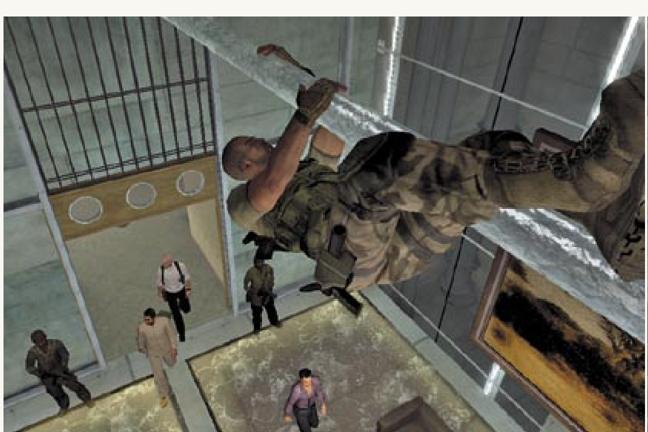
Wird Fisher erwischt, eröffnen die Gegner meist das Feuer. Wenige Kugeln genügen fürs Spielende, hier zeigt **Double Agent** gewohnt viel Realismus. Die Lebensenergie der Vorgänger wurde zugunsten der Methode abgeschafft, die auch **Call of Duty 2** anwendet: Treffer entziehen dem Bild die Farbe, irgendwann fällt die Spielfigur um und steht nicht mehr auf. Schaffen Sie es jedoch, rechtzeitig hinter die nächste Deckung zu hechten, heilen Verletzungen von allein.

Am besten ist freilich, Sie lassen sich gar nicht erst fangen. Hierzu gibt es eine Reihe moderner Hilfsmittel, die schon die Vorgänger enthielten. Vieles davon ist überflüssiger High-Tech-Schnickschnack, dessen Benutzung mehr Arbeit bereitet als der Verzicht darauf. Die Missionen lassen sich lösen, ohne auch nur eine Lichtquelle auszuschießen. Wenn Sie bei der abschließenden Agentenbewertung 100 Prozent erreichen wollen, dann kann der

## Der Spion, der aus dem Knast kam

**Fisher wurde eine kriminelle Vergangenheit angedichtet, damit er ins Gefängnis kommt und dort Kontakte zu Terroristen knüpfen kann. Als er ihnen zur Flucht verhilft, bieten sie ihm eine Karriere als Handlanger an. Weiterhin ist er für die NSA tätig. Dadurch kommt es zu folgenden Situationen:**





**ABGEHANGEN UND ABGEHÖRT** Die Terroristen treffen sich zur Lagebesprechung, Fisher klebt derweil an einem Deckenrohr und hört mit. Da wird sich die NSA freuen.

**HINTERTÜRCHEN** Während Enrica arbeitet, schleicht sich Fisher an ihren PC heran und lädt geheime Informationen runter. Dadurch wächst das NSA-Vertrauen.

ordnungsgemäße Einsatz des optischen Kabels vor dem Öffnen einer Tür aber nicht schaden.

### Der schmale Grat

Viermal ist Fisher im Hauptquartier der JBA zugegen. Diese Missionen sind – einerseits – gut, weil sie spielerische Freiheiten lassen und das Gefühl vermitteln, etwas Brandgefährliches zu tun. Es geht um die Balance zwischen vorgetäuschter Loyalität und Gesetzestreue. In einigen Arealen darf sich Fisher aufhalten, dort spaziert er in gespielter Ruhe durch die Gänge, lehnt sich gar lässig an die Wände, wenn Sie die Tasten loslassen. Gelangt er jedoch in einen Sperrbezirk, und die Aufgaben, die ihm die NSA stellt, erfordern das, dann zieht er sofort den Kopf ein und bewegt sich wie jemand, der nicht gesehen werden darf. Durchsucht Aktenschränke, aufgezeichnete Fingerabdrücke, hochgeladene Trojaner – all das lässt den Vertrauenswert der NSA ansteigen. Wird Frischer auf fisher Tat ertappt – pardon, umgekehrt –, sinkt hingegen der JBA-Wert. Erreicht einer der beiden Balken null, ist das Spiel gelaufen. Deswegen ist es eine gute Idee, die Parteien zu bedienen. Etwa, indem Sie Fisher die Leiche eines Piloten entsorgen lassen (JBA-Bonus) und anschließend den Zündmechanismus einer Bombe manipulieren (NSA-Bonus).

Solche Missionen sind – andererseits – aber auch schlecht, weil sie unter Zeitdruck stattfinden und mit einem verwirrenden Leveldesign aufwarten – zwei Dinge, die sich nicht vertragen. Oft hat man keinen Schimmer, welcher Weg der richtige ist. Die Karte, die sich mit Druck auf „F1" zuschalten lässt, zerbombt die letzten Reste Orientierung: Sie zeigt dreidimensionale Gebilde in grüner Neonfarbe, überlappend, voller Konturen, ein Mausklick schaltet die Räume durch, eine freie Kamera fehlt. Wer sich diese Karte ausgedacht hat, der wollte ihre Betrachter zur Verzweiflung treiben.

### Insgesamt enttäuschend

Seit vier Spielen schafft es **Splinter Cell** nicht, eine Geschichte zu erzählen. Die Tatsache, dass Fisher ein Doppelagent ist, spielt selten eine Rolle. Charaktere bleiben flach und leblos, der Held erweist sich als seltsam wortkarg, Auftraggeber Lambert hat kein Profil, Enrica, die einzige Frau im Spiel, versinkt bis zum Hals in Bedeutungslosigkeit. Einzig Emile glückt es, durch seine widerwärtige Kaltblütigkeit Emotionen im Spieler zu wecken. Bloß macht eine Figur noch keine gute Story. Eine solche hätte **Double Agent**, das seinen Reiz aus Fishers Gratwanderung zu beziehen versucht, gut getan. Erschwerend hinzu kommen einige Bugs (Steuerungsprobleme, Abstürze) und eine unsaubere Technik: Auf manchen Rechnern lief die Testversion zeitweise in Zeitlupe – auch mit Patch. (tw)

### EIN GANZER KERL

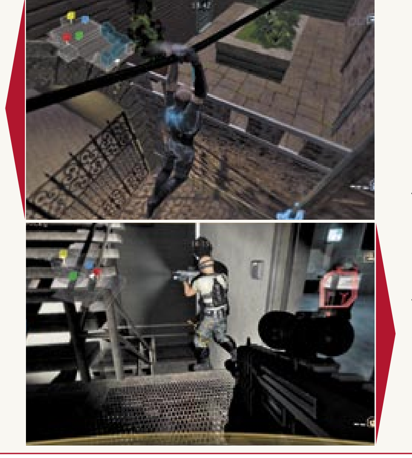
Der Blick wachsam, die Muskeln gestählt – Fisher ist in Topform. Die SCX-Grafik-Engine setzt seine körperlichen Vorzüge realistisch in Szene. Es gibt derzeit kein Spiel, in dem die Figuren besser aussehen als in Double Agent.

## Fein getunt: Der Mehrspielermodus ist um Nuancen besser

**Wieder gibt es kooperative und kompetitive Mehrspielermissionen. Beide sind besser denn je.**

### Der Spion

Als Spion können Sie kooperative Aufträge bestreiten. Statt nur vier Missionen wie im Vorgänger gibt es 18, die zudem noch deutlich besser ausgearbeitet sind. Auf den kompetitiven Karten – es gibt derer zehn – erlaubt **Double Agent** den Einsatz von Upsilon-Bots in drei Schwierigkeitsstufen. Die Steuerung von Spionen übernimmt der Computer aber nicht – es wäre ihm wohl zu kompliziert. Apropos Steuerung: Die Handhabe der Agenten ist geschmeidiger und rasanter als in **Chaos Theory**. Dadurch gewinnen Partien an Fahrt.



### Der Upsilon-Söldner

Söldnern fällt die Bewachung des Gebiets zu, das die Spione infiltrieren sollen. Sie tragen als einzige der beiden Fraktionen Schusswaffen, folglich genießen Sie in der Egoperspektive auf Agentenjagd. Schön: Waren die Karten im Vorgänger auf maximal zwei Spieler pro Seite beschränkt, sind die Schauplätze in **Double Agent** für maximal sechs Teilnehmer gemacht und entsprechend komplexer. Die umfangreicheren Areale bedürfen einer Freischaltung, indem man sich einen bestimmten Rang erspielt. Fein!





## PC Games Motivationskurve: Splinter Cell: Double Agent

**EINZELSPIELER** 10 LEVELS +++ 2 MEHRSPIELERMODI



**1** Fisher bricht aus dem Gefängnis aus – untypisch für **Splinter Cell**, aber gut. Seine Motivation bleibt jedoch größtenteils im Verborgenen. Die anfänglichen Zwischensequenzen laufen zu schnell ab, um Dinge zu verstehen.

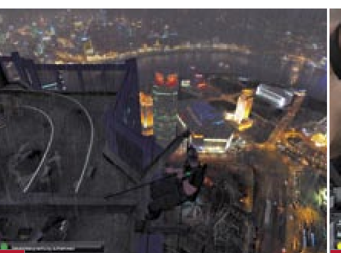
**2** Tötet Fisher den Gefangenen, verscherzt er es sich mit seinem Auftraggeber. Verschont er ihn, vertrauen ihm die Terroristen weniger. Solche Entscheidungen zu treffen schafft Spannung. Doch die Auswirkungen sind marginal.

**3** Im Ochotskischen Meer geht Fisher auf Tauchgang. Das ist eine nette Abwechslung zum Schleichen an Land. Auffallend ist jedoch die Grafik, die hier weitaus schlechter aussieht als auf Bildern von Ubisoft.

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

81 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



**4** Unten wimmeln die Autos, am Himmel strahlt die Skyline, dazwischen explodieren Silvesterraketen – was für ein Anblick. Bug-Alarm: Der Safe in Shanghai lässt sich nur durch gleichzeitiges Drücken der Richtungstasten öffnen.



**5** Im Hauptquartier der Terroristen soll Fisher einerseits Aufträge für die Bösewichte erledigen, andererseits aber Informationen für die NSA beschaffen. Das unübersichtliche Leveldesign erschwert diese Aufgaben.



**6** Fisher unterhält sich verdeckt mit Auftraggeber Lambert. Von diesen Zwischensequenzen gibt es viel zu wenige, als Folge leidet die Story. Auch die Charaktere bleiben bis zum Ende langweilig und uninteressant.

**7** Die letzte Mission beginnt mit einer Szene, die den Atem stocken lässt. Nur führt **Double Agent** diese Szene nicht in letzter Konsequenz zu Ende: Wie man sich auch entscheidet, auf die Geschichte haben Ihre Aktionen keinen großartigen Einfluss. Noch enttäuschender ist die Endsequenz: Die Cut-Scene dauert nur wenige Sekunden, die folgenden End Credits dafür viele Minuten.

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ..Splinter Cell: Double Agent
**Testversion:** .......... 1.01
**Gespielte Minuten:** .......... 393 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** .......... 6:33
**Verkaufspreis:** .......... € 50,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** .......... 392 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** Ca.€ 7,65,-

Nein, die Spielzeit ist kein Druckfehler. **Double Agent** ist wirklich so kurz. Und es ist, von vier Momenten der Entscheidungsfreiheit abgesehen, strikt linear. Wahrscheinlich setzen bloß beinharte Fans ein zweites Mal das Nachtsichtgerät auf.

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

CA. € 50,-
09. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS

### „Fischers Fritze fischt frische Fische, Fisher leider nur alte. Von Innovation fehlt die Spur."

Hersteller Ubisoft hat eine „neue Richtung" versprochen, die „die bestverkaufte und am besten bewertete Spionagelizenz neu erfindet." Hierzu lässt sich ein passendes Bild bemühen: Viel Lärm um nichts. **Double Agent** ist ein gutes Spiel, das sich über weite Strecken anfühlt wie sein Vorgänger. Strafpunkte gibt's dafür, dass die Feinde kein bisschen dazugelernt haben. Eineinhalb Jahre waren Zeit, eine gescheite KI zu bauen; Zeit, die offensichtlich in den Look geflossen ist. Denn die Models sehen umwerfend gut aus. Als ich den neuen Fisher zum ersten Mal gesehen habe, wollte ich mich an seine Brust kuscheln, und ich pflege das für gewöhnlich nicht zu wollen. Leider sagt er im Laufe seiner Doppelagentenkarriere unwesentlich mehr Dinge als „so gut wie erledigt" oder „klingt spaßig". Ich verlange keine Dialog-Epen à la **Metal Gear Solid**, aber ein bisschen Dramatik hätte der Geschichte mit ihren seelenlosen Charakteren nicht geschadet. Dass die Entwickler inszenieren können, steht angesichts der durchgestylten Entscheidungs-Einsprengsel ja außer Frage.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Ubisoft
**Titel vom selben Entwickler:** Splinter Cell: Chaos Theory
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Handbuch):** Multilingual (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kooperativ und gegeneinander
**Zahl der Spieler:** Je drei Spieler auf zwei Seiten
**Fazit:** Geniales Konzept, verbessert im Detail

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Die Models sprengen einen weg, doch einige Texturen sind überraschend schlecht.
**Sound:** Makellose Sprachausgabe und Musik, die die Agenten-Atmosphäre trägt.
**Steuerung:** Sam steuert sich zwar gut, aber manche Tasten lassen sich nicht frei belegen.

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

- \+ Ubisoft-typische Bombastpräsentation
- \+ Adrenalintreibende Entscheidungsmomente
- \+ Solides Missionsdesign
- − Häufig lächerlich blöde Gegner-KI
- − Kaum Verbesserungen gegenüber Teil 3

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)** 81

**STAHLKOLOSSE** Panzer sind das Rückgrat jeder Armee. Auch in **Armed Assault** walzen Sie mit den schweren Abrahms-Panzern dem Feind entgegen.

AUF DVD
- DEMO
- VIDEO

# Armed Assault

Der Krieg tobt wieder: Fünf Jahre nach **Operation Flashpoint** kommt der inoffizielle Nachfolger mit toller Optik, riesiger Spielwelt und jeder Menge Taktik.

Krieg auf dem PC gibt es zuhauf. Egal ob Zweiter Weltkrieg (**Call of Duty**) oder Gegenwartskonflikt (**Battlefield 2**) – die Spielepalette deckt alle Facetten der bewaffneten Auseinandersetzung ab. Unter all den Titeln sticht einer besonders hervor. Nicht etwa weil er grafisch Maßstäbe setzt oder durch blutrünstige Szenen auffällt. Realismus ist es, der Spielern auch nach fünf Jahren die Maushand vor Ehrfurcht zittern lässt. Die Rede ist von **Operation Flashpoint**. Selten hat ein Titel den Realismus eines internationalen Konflikts so lebensecht auf den Bildschirm gebrannt wie das Spiel aus dem Jahr 2001. Jetzt schicken die **Flashpoint**-Entwickler den inoffiziellen Nachfolger in den Kampf: **Armed Assault** bietet taktische Schlachten, eine riesige Spielwelt und knallharte Einsätze. Leider haben die Jungs von Bohemia Interactive einige strategische Fehler in ihrem Schlachtplan: Bugs und KI-Aussetzer vermasseln den schnellen Sieg an der Action-Front. Warum **Armed Assault** trotzdem Spaß macht, lesen Sie in diesem Test.

## Realistisch fiktiv

Der Konflikt kommt wie aus dem Nichts. Die friedliche Monarchie Süd-Sahrani wird über Nacht von der kommunistischen Republik Nord-Sahrani überfallen. Auch die Schar US-Soldaten, die natürlich rein zufällig im Süden stationiert sind, werden von der Invasion überrascht. Kein Wunder, dass Sie und Ihre amerikanischen Kameraden sich in der ersten Mission auf der Flucht befinden. Erst im Verlauf der Kampagne sammeln sich die US-Einheiten und holen zusammen mit den königlichen Truppen zum Gegenschlag aus, der Sie im Verlauf der Solo-Kampagne weit ins gegnerische Gebiet führt.

## Kleiner Mann

In **Armed Assault** kommandieren Sie keine Armeen oder ballern mit einem Dutzend Waffen im Gepäck die Gegner im Alleingang nieder. Ihre Rolle ist die eines einfachen Soldaten, dem kleinsten Rad im Getriebe. Die Aufträge sind vielfältig und spannend, kaum eine Mission gleicht der nächsten. In den 26 Einzelspieler-Einsätzen durchleben Sie alle Höhen und Tiefen eines modernen Krieges. Mal schleichen Sie sich im Schutz der Dunkelheit an ein feindliches Lager heran, um Panzer zu sprengen. Dann attackieren Sie zusammen mit einem Dutzend Kollegen eine besetzte Kleinstadt. Hin und wieder erfüllen Sie auch normale Soldatenarbeit wie Patrouille laufen. Klingt langweilig, ist aber hoch spannend und macht den Reiz des Spiels aus. Zu keiner Zeit fühlen Sie sich als übermächtiger Held; immer wieder wird Ihnen gezeigt, wie klein und verwundbar Sie sind. Wer Rambo spielt, segnet schneller

### Kriegsalltag: So spielt sich Armed Assault

**Viele Einsätze des Taktik-Shooters dauern mehrere Stunden. In der Mission Gegenschlag befreien wir die vom Norden besetzte Stadt Corazol.**

**1 SAMMELN** Wir staunen: Dutzende von Soldaten stehen bereit, um mit uns die Stadt zu stürmen.

**2 FEINDFAHRT** Auf dem Weg zum Einsatzort treffen wir auf Vorboten der Schlacht: Zerstörtes Kriegsgerät des Gegners.



**3 LUFTABWEHR** Unter heftiger Gegenwehr und trotz erster Opfer zerstören wir die Flugabwehr-Panzer der Invasoren.

**4 UNTERSTÜTZUNG** Die Luft ist rein, unsere Helikopter greifen in den Kampf ein und schießen den Weg frei.

**5 STRASSENSCHLACHT** Der Stadtkern wird heftig verteidigt. Unter schweren Verlusten rücken wir vor.

**6 SIEG** Nach über einer Stunde höchster Konzentration gehört die Stadt wieder uns. Auftrag abgeschlossen.

**ÜBERSICHT** Die taktische Karte ist ein wichtiges Hilfsmittel, um die anspruchsvollen Kämpfe zu überleben.



**VORFAHRT** Immer wieder patzt die KI und verbaut sich durch dumme Fahrmanöver selbst den Weg.

**PUPPENKISTE** In den Zwischensequenzen berichtet die hölzern animierte Reporterin aus dem Krisengebiet.

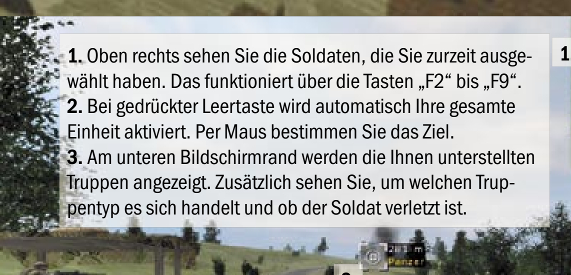
**VOLLES HAUS** Eine typische **Armed Assault**-Szene: Mit Dutzenden KI-Kollegen stürmen wir ein Dorf.



**FLIEGENDE SCHLANGE**

Hubschrauber wie diese Cobra gehören zu den am schwersten zu steuernden Maschinen.

TAKTIK-SHOOTER: ARMED ASSAULT | TEST



**1.** Oben rechts sehen Sie die Soldaten, die Sie zurzeit ausgewählt haben. Das funktioniert über die Tasten „F2“ bis „F9“.
**2.** Bei gedrückter Leertaste wird automatisch Ihre gesamte Einheit aktiviert. Per Maus bestimmen Sie das Ziel.
**3.** Am unteren Bildschirmrand werden die Ihnen unterstellten Truppen angezeigt. Zusätzlich sehen Sie, um welchen Truppentyp es sich handelt und ob der Soldat verletzt ist.

**ZU BEFEHL** Als Kommandant geben Sie Ihre Anweisungen über ein kompliziertes Menü. Das bedienen Sie per Ziffertasten - schwer zu erlernen, aber überlebenswichtig.

**VOLLE DECKUNG** Ein feindlicher BMP hat uns entdeckt und nimmt uns aufs Korn. Jetzt wird es brenzlig.

**ZIELHILFE** Als Panzerkommandant bekämpfen Sie Ziele, die bis zu tausend Meter entfernt sind.

**FEUER FREI** Mit einem schweren MG wehren wir einen Angriff ab. Nebel erschwert dabei die Sicht.

**GRÜNSTICH** Viele Aufträge führen Sie in der Nacht aus. Zum Glück gibt's ein nützliches Nachtsichtgerät.

das Zeitliche, als man „Ich glaub, da ist irgendwas“ sagen kann.

Neben Vorsicht müssen Sie aber auch jede Menge Geduld mitbringen. Viele Einsatzorte sind meist mehrere virtuelle Kilometer entfernt, selbst der Transport mit Fahrzeugen dauert eine Weile, da das Spiel in Echtzeit abläuft. Bei Feindkontakt ist natürlich höchste Vorsicht geboten: Oft pirschen Sie sich minutenlang durchs Dickicht auf der Suche nach dem Gegner oder verharren regungslos, während ein paar Meter weiter feindliche Panzerkolonnen vorbeiziehen. Gerade diese Momente sorgen für Spannung und wohlige Adrenalinschübe.

## Von gestern

Seit **Operation Flashpoint** hat sich an der Steuerung nicht viel getan. Kenner des Vorgängers werden sich zwar ohne große Mühen zurechtfinden, alle anderen verbringen die ersten Stunden aber fluchend vor dem Bildschirm. Schon damals war die Steuerung mühevoll und unnötig kompliziert, heutzutage ist sie aber schlichtweg eine Frechheit. Besonders wenn Sie mehrere Soldaten befehligen, wird die Kommandofunktion zur Qual. Obwohl die Befehle in entsprechenden Tutorials erklärt werden, müssen Sie oft hilflos zusehen, wie Ihre Untergebenen auf offenem Feld niedergeschossen werden, weil Sie sich nicht schnell genug durch die Befehlskette wuseln. Hier hätten die Entwickler nachbessern müssen – Spiele wie **Battlefield 2** zeigen, wie einfach eine gute Befehlsführung aussehen kann.

Eine sinnvolle Neuerung von **Armed Assault** ist die Möglichkeit, alle Einheiten per Druck auf die Leertaste zu befehligen. So geben Sie blitzschnell Angriffsbefehle auf einzelne Ziele. Sofern dann die KI nicht streikt, wird Ihr Kommando ruck, zuck ausgeführt. Übersichtlichkeit gewährt die einblendbare Karte, die wichtige oder optionale Missionsziele, Ortschaften und gesichtete Gegner einzeichnet.

## KI-Katastrophe

Der größte Kritikpunkt am Spiel ist, wie schon angedeutet, die künstliche Intelligenz. Egal ob Freund oder Feind, irgendwann spinnen sie alle. So kam es erschreckend oft vor, dass der Soldat, der uns zum Einsatzort fahren sollte, den Kurs nicht fand oder minutenlang das Fahrzeug wendete. Ein anderes Mal fuhr unser Fahrer die fünf Kilometer zum Ziel im Schneckentempo, weil direkt vor ihm auf der Straße ein gegnerischer Soldat um sein Leben lief. Schlimm wird es, wenn durch solche Aussetzer bestimmte Skripte nicht ausgelöst werden, die für den Fortgang der Mission entscheidend sind.

Ein Fall für das Kriegsgericht: Als Kommandant hatten wir öfter das Problem, dass Soldaten unsere Befehle ignorierten. Wir konnten noch so oft den Feuerbefehl geben, die Männer rührten sich keinen Meter. Es gibt Situationen, in denen die KI aber auch zu schlau agiert. Beispiel: Wir düsten an einen Einsatzort, um einen Überraschungsangriff zurückzuschlagen. Dort angekommen, hatten unsere künstlichen Kameraden aber schon alle Gegner ausgeschaltet – Einsatz erfolgreich abgeschlossen!

Leider waren solche Patzer keine Einzelfälle. In fast jeder Mission tauchte der ein oder andere Fehler auf – mal kaum merklich, dann wieder zum Schreien schlimm. Das ist schade, denn sobald die künstliche Intelligenz „mitspielt“, sind die Einsätze an Spannung kaum zu überbieten.

## Große Schlacht

Vor jeder Mission bietet Ihnen **Armed Assault** zwei optionale Einsätze an. Diese wirken sich aktiv auf die Hauptaufgabe aus. Sprengen Sie etwa in einer Nacht-und-Nebel-Aktion eine Hand voll Panzer, rückt der Feind daraufhin mit weniger Stahlkolossen an. Transportieren Sie eigene Soldaten im Hubschrauber durch die Gegend, ist Ihre Streitmacht im kommenden Kampf stärker.

Zwischen den Schlachten führt eine Nachrichtensendung die seichte Geschichte voran. Marian Quandt, Außenreporterin von AAN News, berichtet live aus dem Krisengebiet und führt durch die unspektakulär präsentierten Zwischensequenzen. Trotzdem überrascht das Spiel mit einer kleinen Storywendung gegen Ende, die Sie vor die unbequeme Frage stellt, ob das, was Sie gerade machen, auch wirklich das Richtige ist.

## Atmosphäre pur

**Armed Assault** gelingt es, genau wie dem Vorgänger, die Stimmung eines Krieges perfekt einzufangen. Oft liegen Sie bäuchlings im Gebüsch, während Ihnen die Geschosse um die Ohren pfeifen. Panzer rollen an Ihnen vorbei, nur um im nächsten Moment spektakulär unter Feindbeschuss zu explodieren. Bei groß angelegten Schlachten hetzen Sie zusammen mit mehreren Dutzend Soldaten von Deckung zu Deckung und befolgen die Funkanweisungen Ihres Kommandanten. Meist erkennen Sie die Gegner dabei nur als kleine Pixelhaufen am Horizont, Schusswechsel finden über eine Entfernung von über 300 Metern statt. Gezieltes Schießen wird so zur Konzentrationsprobe. Umso größer ist anschließend die Befriedigung, eine Mission überlebt und erfolgreich beendet zu haben.

Die grandiose Weitsicht von **Armed Assault** hat ihren Preis. Theoretisch geben die Entwickler eine maximale Sichtweite von zehn Kilometern an. Praktisch schaffen Sie das aber nur mit einem PC, der erst noch gebaut werden muss. Die riesige Spielwelt (400 Quadratkilometer) fordert selbst High-End-Rechnern alles ab. Dazu kommen bildschöne Landschaften mit wogenden Gräsern und dichtem Baumwuchs. Einzig in Dünenlandschaften oder kargen Bergregionen wirkt die Grafik unspektakulär. Dazu simuliert das Spiel Wetter- sowie Tag-und-Nacht-Wechsel.

**Armed Assault** ist ein klasse Spiel, dass **Operation Flashpoint**-Veteranen die Freudentränen und Neulingen die Zornesfalten ins Gesicht treiben wird. Einsteiger lässt das Spiel trotz Tutorial viel zu oft allein. KI-Patzer und verzwickte Steuerung tragen leider dazu bei, dass dem Taktik-Shooter eine Spitzenwertung verwehrt bleibt. Wer sich an den angesprochenen Fehlern nicht stört, erlebt mit **Armed Assault** den bisher realistischsten Pixel-Krieg am heimischen PC. (rh)

## DAS FÜHLT SICH ECHT AN!

**Was hebt Armed Assault aus der Masse der Taktik-Shooter hervor?**

Eine glaubwürdige Welt zu erschaffen ist nicht einfach. Was **Operation Flashpoint** trotz Magergrafik vor fünf Jahren gelang, fesselt auch im inoffiziellen Nachfolger wieder an den Bildschirm. Wir haben fünf Punkte herausgepickt, die zur einzigartigen **Flashpoint**-Stimmung beitragen, Veteranen zu Tränen rühren und Einsteiger zu Fluchorgien hinreißen werden.

**TÖDLICH** Wer nicht aufpasst, stirbt schnell. Ein paar Kugeln reichen und Sie müssen die Mission neu laden.

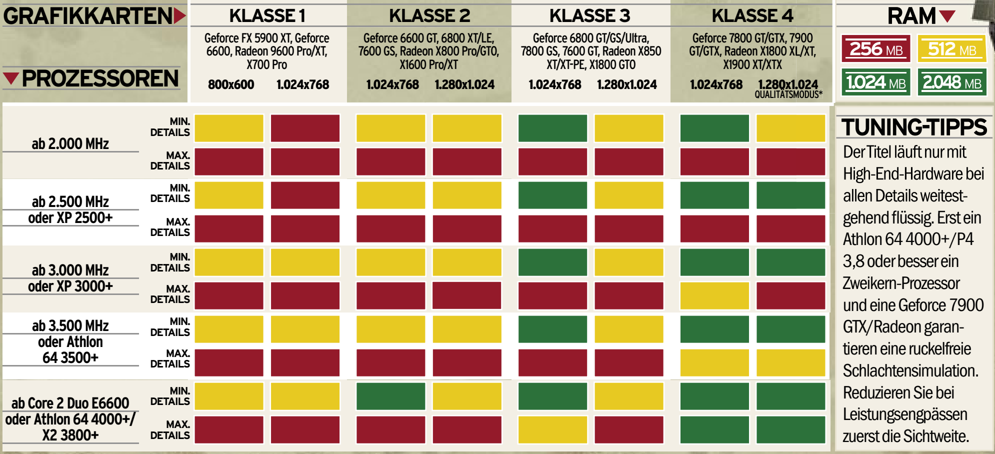
**FERNWEH** Die Spielwelt von **Armed Assault** ist so riesig, dass wir sogar die Berge am Horizont erklimmen könnten.

**GUTEN MORGEN** Tag-und-Nacht-Wechsel sowie verschiedene Wetterlagen sorgen für eine lebendige Welt.

**KIMME UND KORN** Trotz Fadenkreuz: Richtig treffen Sie nur, wenn Sie mit der rechten Maustaste zielen.

**TREFFER** Jeder Treffer in **Armed Assault** tut weh. Wer ins Bein getroffen wird, kann nur noch kriechen.

## LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN: KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro · KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT · KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO · KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX

| PROZESSOREN | Details | Klasse 1 800x600 | Klasse 1 1.024x768 | Klasse 2 1.024x768 | Klasse 2 1.280x1.024 | Klasse 3 1.024x768 | Klasse 3 1.280x1.024 | Klasse 4 1.024x768 | Klasse 4 1.280x1.024 Qualitätsmodus* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ab 2.000 MHz | Min. Details | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar |
| ab 2.500 MHz oder XP 2500+ | Min. Details | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar |
| ab 3.000 MHz oder XP 3000+ | Min. Details | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar |
| ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+ | Min. Details | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+ | Min. Details | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Optimal |

RAM: 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal) · 2.048 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

**TUNING-TIPPS**

Der Titel läuft nur mit High-End-Hardware bei allen Details weitestgehend flüssig. Erst ein Athlon 64 4000+/P4 3,8 oder besser ein Zweikern-Prozessor und eine Geforce 7900 GTX/Radeon garantieren eine ruckelfreie Schlachtensimulation. Reduzieren Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Sichtweite.

**DICKER BRUMMER**

Das kommunistische Nord-Sahrani greift auf russische Technik zurück. Deshalb rollen Ihnen immer wieder die veralteten, aber mächtigen T72-Panzer über den Weg.

PC Games Wissen, was gespielt wird

MOTIVATIONSKURVE

# Armed Assault

## EINZELSPIELER

26 MISSIONEN +++ 7 MULTIPLAYER-MODI +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE



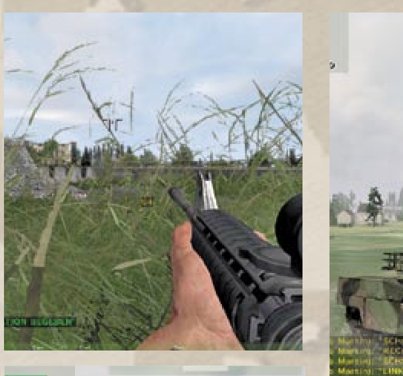
**1** Der Kampf beginnt. Während einer Routinefahrt fängt unser Jeep Funksprüche der Kollegen auf: „Wir werden angegriffen!" Kurz darauf befinden wir uns mitten im Einsatz und auf der Flucht. Der Feind rückt unerbittlich vor, wir jagen von einem Treffpunkt zum nächsten. Geschossen wird kaum, dafür lernen wir die Steuerung kennen und nehmen Befehle entgegen. Schon nach kurzer Zeit fühlen wir uns wie ein Soldat im Kampfgetümmel. Die Spannung steigt: Wann gibt's das erste Scharmützel, wie reagieren wir auf diesen Angriff?



**ABWEHRSCHLACHT** Hinter einem stationären Maschinengewehr nehmen wir die Angreifer aufs Korn. Durch den Nebel sind die Feinde kaum auszumachen.

**2** Die erste große Schlacht: Unser Posten wird von einer feindlichen Armee angegriffen. Wir bekommen den Befehl, die Stellung zu halten. Zusammen mit Dutzenden von KI-Soldaten beziehen wir Position und warten. Plötzlich dröhnen Motoren auf, Panzer und Truppentransporter schieben sich über den Hügel ins Sichtfeld. Panzerfaust-Soldaten eröffnen das Feuer, die ersten Granaten schlagen ein. Der Kommandant weist uns Ziele zu, die wir auf die Entfernung kaum erkennen können. Trotzdem halten wir drauf und stoppen den Vormarsch. Missionen wie diese sind es, die **Armed Assault** den unverwechselbaren Charme verleihen. Taktisch anspruchsvoll und toll inszeniert. Nach dem Ende wollen wir sofort weiterspielen, der Gegenschlag wartet!

**6** Inzwischen haben sich unsere Truppen wieder gefangen und holen zum Gegenschlag aus. Wir befreien eine Stadt aus den Fängen der Feinde. Der Kampf ist hart, aber spannend. Unter vielen Verlusten und mehreren Neustarts erobern wir die Stadt. So macht **Armed Assault** Spaß! Schweiß von der Stirn wischen, weitermachen!



**7** Erst spät im Spiel steigen Sie das erste Mal in einen Helikopter. Die Steuerung der Kampfmaschinen stellt sich aber als unglaublich schwierig heraus. Mit Tastatur kommt man hier nicht weit, am besten geeignet sind Flieger-Joysticks. Hier hätte ein Schulterblick zu **Battlefield 2** sicher gut getan. So bleibt Fliegen ein frustrierendes Erlebnis.

**8** Das Ende naht, wir setzen zum finalen Schlag auf den Gegner an. Die letzte Mission zieht sämtliche Register und schickt Sie mit einer riesigen Armee in die Schlacht. Wir kämpfen als Infanterist, schlagen uns mit Panzern durch und erledigen Spezialaufträge als Sondereinheit. **Armed Assault** lässt hier noch mal seine taktischen Muskeln spielen. Ein Hochgenuss für kampferprobte Spieler.

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

Die erste große Schlacht macht höllisch Spaß. Wir schwelgen in **Operation Flashpoint**-Erinnerungen.

Bei einer Sniper-Mission sind wir ganz auf uns allein gestellt. Im Dickicht warten wir auf den feindlichen General, drücken ab – und rennen um unser Leben.

Die Heli-Steuerung erweist sich als erwartet schwierig. Hier hilft nur ein anständiger Flieger-Joystick.

Sabotage-Mission: Wir sollen feindliche Trucks sprengen. Der Einsatz ist knifflig, wir müssen oft neu laden.

**78** PC-Games-Durchschnittswert — Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

**RUNDGANG** Die Patrouillen-mission war in unserer Version hoffnungslos fehlerhaft und nicht schaffbar.



**3** Frust pur! Wir sollen eine Brücke sprengen, aber durch einen Bug klappt das nicht. Immer wieder laden wir neu und setzen die Sprengladungen anders, bis die Brücke schließlich nachgibt und eine Kolonne feindlicher Fahrzeuge mit in den Abgrund reißt. Hier müssen die Entwickler dringend nachbessern!

**4** Wieder ein Fehler, diesmal ein besonders nerviger. Die Patrouillen-Mission beginnt vielversprechend: Wir sollen nachts ein Waffendepot beschützen, bis am Morgen Lastwagen eintreffen, um die Fracht abzuholen. Während wir unsere Runden drehen, ertönen Alarmsirenen. Eindringlinge! Mit Nachtsichtgerät und Waffe im Anschlag machen wir uns auf die Jagd. Schließlich erledigen wir die Saboteure und warten. Und warten. Nichts passiert, keine Lastwagen. Nicht mal, als wir per Zeitvorlauf bis 11 Uhr morgens warten, wollen die LKWs auftauchen. Einsatz verpatzt, die Mission ist nicht lösbar. Ärgerlich und vermeidbar!



**5** Jetzt sind wir der Chef. Unser erstes Kommando schickt uns mit einem kleinen Trupp dem Feind entgegen. Obwohl die KI öfters zickt, macht es sehr viel Spaß, den Untergebenen beim Zerstören der zugewiesenen Ziele zuzuschauen. Die verzwickte Kommando-Steuerung nervt nach wenigen Minuten. Einzig sinnvoll: der Leertasten-Schnellbefehl.

## Die zweite Meinung

ANSGAR STEIDLE

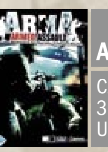
### „Operation Flashpoint ist mit Mods und Patches immer noch um Klassen besser."

Es ist schlichtweg phänomenal, einen Nachfolger zu produzieren, der alle schlechten Dinge des (Quasi-)Vorgängers (zum Beispiel die unzulängliche KI) genauso gut hinbekommt und die guten Seiten (etwa Missionsdesign, Atmosphäre) schlechter. Entgegen der Einschätzung von Kollege Horn finde ich einige Missionen richtig stupide. Da praktizieren Eliteeinheiten mit Schalldämpfern und unbändigem Todeswunsch einen Frontalangriff, dann wieder poppen 200 Meter hinter einem neue Feinde auf. Dabei stirbt das letzte Quäntchen vom Gefühl, ein klein Rädchen in einer riesigen, taktischen Militäroperation zu sein. Ich warte noch auf eine Steigerung, zum Verkaufsstart oder durch Modder.

## Die Test-Abrechnung

| | |
|---|---|
| **Produkt:** | Armed Assault |
| **Testversion:** | Pre-Release |
| **Gespielte Minuten:** | 540 Min. |
| **Spielzeit (Std.:Min.)** | 9:00 |
| **Verkaufspreis:** | € 45,- |
| **Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** | 450 Min. |
| **Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** | Ca. € 6,- |

Gut 15 Stunden dauert die Hauptkampagne von **Armed Assault**. Wer alle Nebenaufträge erledigt, ist viel länger beschäftigt. Wer dann noch nicht genug hat, stürzt sich auf die fünf Einzelmissionen oder übt seine Fähigkeiten in sechs Tutorial-Aufgaben.



**ARMED ASSAULT**
CA. € 45,-
30. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

ROBERT HORN

### „Ein Spiel aus dem Taktik-Himmel – mit Bugs aus der Hölle."

**Operation Flashpoint** habe ich geliebt. Deshalb fiel es mir auch nicht schwer, mich bei **Armed Assault** zurechtzufinden. Denn viel verändert hat sich seit damals nicht. Steuerung, Aussehen, Spielgefühl, das alles ist nahezu identisch zum fünf Jahre alten Taktik-Shooter. Natürlich freut es mich, ein lieb gewonnenes Spiel wiederzuerkennen. Aber darf das alles sein? Hätten ein paar mehr Änderungen dem angestaubten Spielprinzip nicht gut getan? Eine kleine Entschlackungstour im Befehlsmenü, ein wenig mehr Einsteigerfreundlichkeit hätten Wunder gewirkt. So sitzen Neulinge anfangs stundenlang vor dem Bildschirm, ohne zu wissen, was sie eigentlich tun sollen. Auch alte Hasen werden fluchen – wenn mal wieder die KI spinnt und gar nicht oder falsch reagiert. Selbst hartgesottene **Operation Flashpoint**-Fans können über solche Macken nicht hinwegsehen. Laut Publisher sind aber viele Fehler bereits bekannt und der erste Patch wird pünktlich zum Release erwartet. Bleibt zu hoffen, dass der Multiplayer-Teil hält, was er verspricht. Den testen wir, sobald es die ersten Online-Server gibt. Wir freuen uns drauf!

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Bohemia Interactive
**Titel vom selben Entwickler:** Operation Flashpoint
**Publisher:** Morphicon
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 7 Modi, teilweise mit Bots spielbar
**Zahl der Spieler:** Bis zu 100 Teilnehmer
**Fazit:** Wertung noch nicht möglich

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Extrem detaillierte Figuren und Fahrzeuge, teils karge Landschaften
**Sound:** Gute Soundkulisse mit blechern klingenden Fahrzeugen und spannender Musik
**Steuerung:** Veraltete und komplizierte Steuerung; bei Hubschraubern unmöglich schwer

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

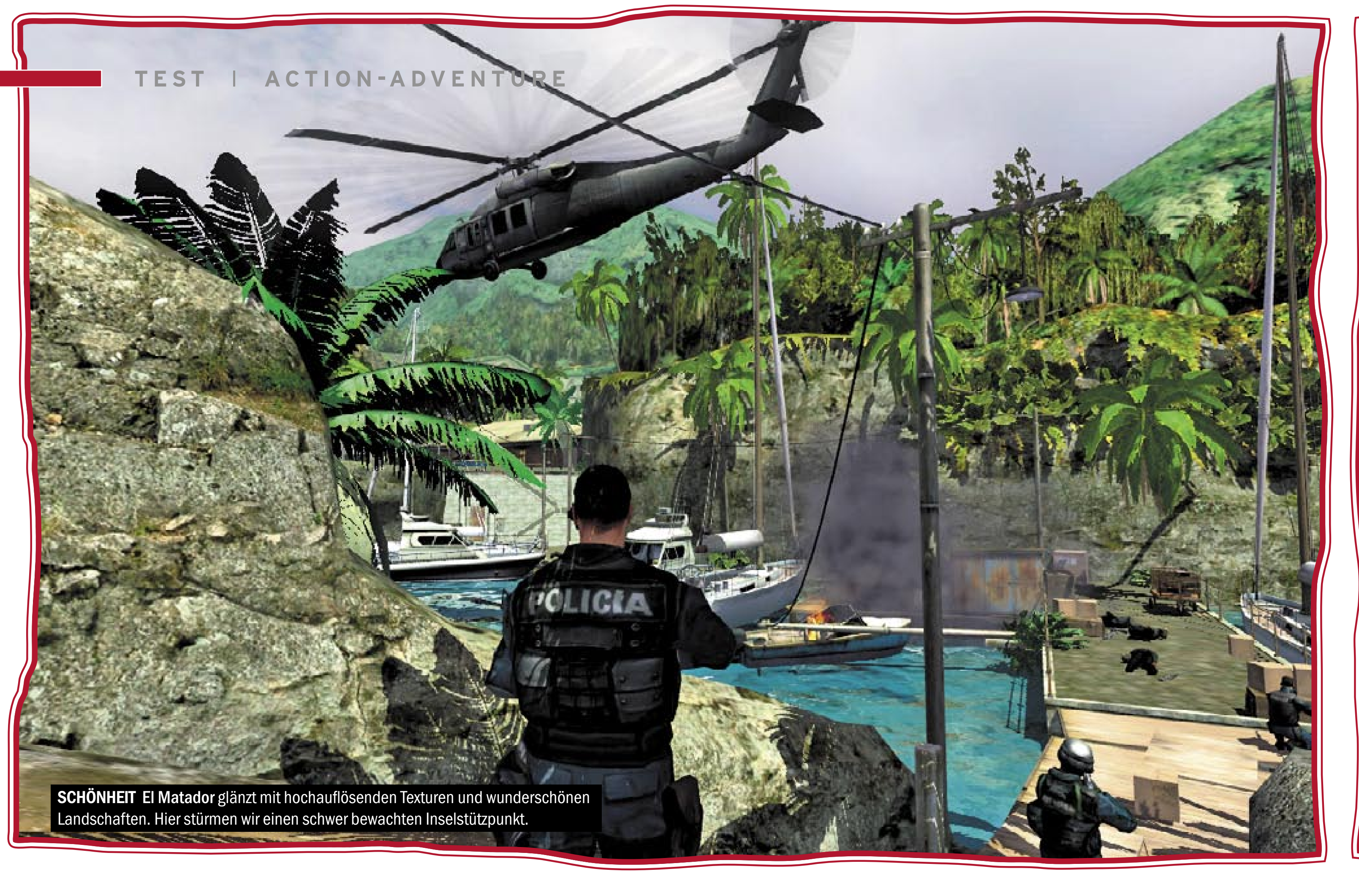
**Minimum:** 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse3
**Optimum:** 4.000 MHz, 1.024 MB RAM,Klasse4

#### PRO UND CONTRA

- + Hoch spannende taktische Einsätze
- + Extrem große Spielwelt
- + Einsatz zu Land, zu Wasser und in der Luft
- − KI-Patzer kosten eine Menge Spielspaß
- − Monster-Anforderungen für jeden Rechner

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **78**




**SCHÖNHEIT** El Matador glänzt mit hochauflösenden Texturen und wunderschönen Landschaften. Hier stürmen wir einen schwer bewachten Inselstützpunkt.






**FEUER FREI** In einer Disco schießen wir uns den Weg zum Obergangster frei – der ist schwer bewacht.

**ES KRACHT** Explodierende Fässer gehören in Shootern zur Standardausstattung. Bei **El Matador** verwischen die Farben dabei spektakulär.

**BOSSKAMPF** Immer wieder treffen Sie auf Oberschurken, wie hier den Butcher. Die haben außer einem Lebensbalken aber keine Besonderheiten.

# El Matador

Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit der BPjM ballert sich Drogenfahnder Victor Corbet nun auch in Deutschland durch die Unterwelt Kolumbiens.

## SKRUPELLOS

Victor Corbet ist kein gewöhnlicher Polizist. Als Drogenfahnder der DEA geht er rücksichtslos gegen die Schergen von La Valedora vor. Dabei ist es nicht der Wunsch nach Gerechtigkeit, der ihn treibt.

In vielen südlichen Ländern sind Matadore berühmte und gefeierte Helden. Diese Haudegen treten in großen Arenen gegen Stiere an und reizen sie mit kaum mehr als einem Degen und einem roten Tuch im Kampf auf Leben und Tod. Victor Corbet, der von seinen Kollegen der DEA (Drug Enforcement Administration) ebenfalls den Titel Matador verliehen bekommen hat, greift allerdings zu weit moderneren Waffen, um seinen Feinden den Garaus zu machen. In sechs Kapiteln der deutschen Fassung von **El Matador** ballert sich der knallharte Polizist durch sämtliche Drogenkartelle Kolumbiens – und macht dabei einiges falsch. Wir haben die Verkaufsversion, die die Hürden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) genommen hat, bei den Hörnern gepackt und sagen Ihnen, warum das Action-Adventure Sie stellenweise wie ein rotes Tuch zur Weißglut bringen wird.

### Drogensumpf

Im Herzen Kolumbiens kämpft die Anti-Drogen-Behörde der USA gegen das Kartell La Valedora. Unter diesem Namen haben sich die mächtigsten Drogenbosse Kolumbiens zusammengeschlossen und gehen brutal gegen jede Art der Einmischung vor. Nach einem verheerenden Anschlag reagiert die DEA und schickt ihren besten Mann in den Kampf: Sie, in der Rolle des Victor Corbet. Fortan schießen Sie sich Ihren Weg von einem Gangsterboss zum nächsten frei und hinterlassen dabei einen Pfad der Verwüstung. Mit Ihnen ist ein Team erfahrener Drogenfahnder – und eine ganze Wagenladung Waffen. **El Matador** erzählt dabei eine solide Geschichte, deren Inszenierung an einen Actionfilm erinnert. Sie steuern den Polizisten aus der Schulterperspektive, ähnlich wie etwa bei **Max Payne 2**. Dies ist nicht die einzige Gemeinsamkeit der beiden Spiele, die Entwickler haben sich einige Elemente abgeschaut ...

### Gut geklaut

Das markanteste Merkmal ist die Zeitlupenfunktion. **El Matador** integriert dieses Element geschickt. Mit einem simplen Tastendruck verlangsamt Victor die Zeit und nimmt dabei in aller Ruhe die Gegner aufs Korn. Das kostet allerdings Energie. Ist diese erschöpft, geht das Spiel in Normalgeschwindigkeit weiter. Alternativ hechtet der Held in einem kurzen Zeitlupensprung in eine bestimmte Richtung. Vorteil dieser Technik: Der kurze Hüpfer kostet keine Energie, Sie können ihn praktisch unbegrenzt einsetzen. Im Spiel stellte sich aber nur der kurze Zeitlupensprung als nützlich heraus, um Gegner effektiv auszuschalten. Durch den übertriebenen Verwisch-Effekt während der Zeitlupeneinlagen ist es außerdem ziemlich schwer, die Gegner zu erkennen. Nicht selten verballern Sie ein ganzes Magazin, bevor Sie merken, dass der vermeintliche Bösewicht eine schnöde Plastiktonne ist.

### Es ist nicht alles Gold ...

Die Gegner in **El Matador** reagieren auf Ihr Vorrücken meist recht clever. Sie ziehen sich zurück, werfen sich in Deckung oder greifen Sie auch schon mal von hinten an. Allerdings beträgt die KI eindeutig. Die Gangster treffen Sie auf normaler Spielstufe zielgenau, oft gar spielbeendend in den Kopf. Selbst die angeworfene Bullet Time verschont Sie nicht vor Treffern. Besonders ärgerlich: Ihre Gegner wissen immer, wo Sie stehen und wann Sie sich in Bewegung setzen. Schnellen Sie per Zeitlupenhechtsprung an einer Türöffnung vorbei, können Sie sicher sein, dass feindliche Kugeln Sie trotzdem erwischen. Außerdem ballern die Schergen der Drogenbosse durch jede noch so kleine Pixellücke. Gerade in späteren Missionen treffen die Gegner höllisch gut und sorgen für jede Menge Frustmomente. Erschwert wird das Vorankommen dadurch, dass die Gegner Sie mit einem einzigen Kopftreffer ins Jenseits befördern können. Manche Räume betreten Sie – und sterben einen Augenblick später, ohne den Feind überhaupt gesichtet zu haben. Auf diese Weise geraten manche Levels trotz Schnellspeichertaste zur reinen Geduldsprobe. Selbst die Zeitlupenfunktion hilft Ihnen dabei wenig, da Sie ankommende Projektile nicht wie bei **Max Payne 2** sehen und dementsprechend auch nicht ausweichen können.

Alle paar Spielabschnitte treffen Sie außerdem auf Gangsterbosse, eine Art Endgegner. Die haben eine Lebensanzeige, die Sie erst einmal runterballern müssen. Allerdings verhalten sich die Fieslinge kaum schlauer als die Kanonenfutter-Untertanen. Einzig die derben Sprüche, die sie Ihnen um die Ohren hau-

## Max Payne gegen Victor Corbet

**Ring frei für die Meister des Zeitlupenkampfes! Ein junger Herausforderer tritt dem Altmeister Max Payne entgegen: Victor „El Matador" Corbet.**

| MAX PAYNE 2 | | EL MATADOR |
|---|---|---|
| | **HELD** | |
| Der New Yorker Cop ist ein gebrochener Mann – und ein knallharter Racheengel. Spieler leiden und lieben mit ihm. | **1:0** | Victor ist ebenso knallhart wie sein Kontrahent – wegen der undurchsichtigen Motive aber kaum eine Identifikationsfigur. |
| | **WAFFEN** | |
| Max ballert mit allem, was der Waffenmarkt hergibt. Mit Pistolen, Gewehren und Granaten räumt er in New York auf. | **2:1** | Die Taschen von Victor sind voller Waffen, das Arsenal dem von Herrn Schmerz mindestens ebenbürtig. Unentschieden. |
| | **GRAFIK** | |
| Auch wenn die Explosionen immer noch spektakulär sind, die Grafik von **Max Payne 2** ist schlicht veraltet. | **2:2** | Der Schlag sitzt! **El Matador** glänzt durch zeitgmäße, wunderschöne Optik und abwechslungsreiche Levels. |
| | **STORY** | |
| Die düstere Liebesgeschichte ist spannend und tragisch bis zuletzt. | **3:2** | Gut inszeniert, aber sehr oberflächlich. Das Ende lässt viele Fragen offen. |
| | **GAMEPLAY** | |
| Der Meister der Zeitlupensprünge lässt sich tadellos durch die düsteren Levels steuern. | **4:2** | Hier verliert Victor nur knapp. Einziger Schwachpunkt ist die verwaschene Bullet Time. |

**Dieser Kampf geht an Maxe. Doch der nächste Bewerber steht schon in den Startlöchern: John Woo's Stranglehold ist ein heißer Anwärter auf den Thron.**



**NASE VORN** Der New Yorker Cop zeigt der Konkurrenz die Grenzen auf.



**ABGEHÄNGT** Gut, aber nicht gut genug. Corbet bleibt nur der zweite Platz.

**WAFFENSCHRANK** Der Matador ballert mit allem, was das Action-Herz hüpfen lässt. Auch große Kaliber wie ein Raketenwerfer oder die Minigun, mit der wir im unteren Bild die Umgebung zerlegen, sind dabei.

**ZEITLUPE** Die Bullet Time kennen Spieler bereits aus **Max Payne 2**. Bei **El Matador** erschweren die starken Verwischeffekte das Zielen allerdings erheblich.

en, sorgen für Abwechslung. Da wäre mehr möglich gewesen.

## ... was glänzt

**El Matador** sieht fantastisch aus. Die selbst entwickelte Grafik-Engine der tschechischen Entwickler schafft es, beeindruckende Innenlevels genauso realistisch darzustellen wie detaillierte Außenbereiche. Die sind besonders hübsch geworden. Einen Abschnitt lang schießen Sie sich zum Beispiel durch dichten Dschungel oder über eine an **Far Cry** erinnernde Insel – die sehenswerten Lichteffekte sorgen für Südsee-Stimmung, Bäume und Sträucher werfen realistische Schatten auf Umgebung und Spielfiguren. In Gefechten ist eine nette Physik-Engine im Einsatz, die Gegenstände effektvoll durch die Luft wirbelt. Zwar ist nicht alles im Spiel zerstörbar, trotzdem zerbröseln Säulen im **Matrix**-Stil, Fässer explodieren und Kisten purzeln bei Beschuss durch die Gegend. **El Matador** zählt damit zu den grafischen Highlights des Jahres. Durch die Zensur sind allerdings die blutigen Effekte der ursprünglichen Version entfernt worden. Daher raten Sie meist, ob Sie einen Gegner überhaupt getroffen haben, bis er schließlich umfällt.

## Filmreif

Die Geschichte um Drogen, Macht und Verrat wird in gut gemachten Cutscenes in Spielgrafik erzählt. Die fließen nahtlos ins Spielgeschehen ein und sorgen für Glaubwürdigkeit der Charaktere. Held Corbet wird übrigens von der deutschen Synchronstimme Kiefer Sutherlands (TV-Serie **24**) gesprochen. Die actionreiche Story überrascht dabei mit der einen oder anderen Wendung. Welches Spiel der zwielichtige Corbet wirklich spielt und welche Rolle seine Kollegen einnehmen, erfahren Sie erst ganz am Schluss.

## Waffennrarr

Wie schon erwähnt, stopft sich der Matador jede Menge Schießprügel ins Inventar. Die Auswahl reicht dabei von Pistolen über Schrotflinten, leichten und schweren Maschinengewehren bis hin zu Scharfschützengewehren. Manche Modelle, etwa leichte Maschinenpistolen, trägt Corbet in doppelter Ausführung, um beim Gefecht mit zwei Waffen gleichzeitig um sich zu ballern. Laut Tutorial ist es in **El Matador** sogar möglich, Geschosse von Wänden abprallen zu lassen, um so versteckte Gegner zu erledigen. Das hat sich im Spiel aber als nutzlos herausgestellt, da gar nicht die Zeit bleibt, diese Option zu nutzen. Sehr bemüht wirkt die neue, nicht-tödliche Waffe im Spiel. Die benötigt keine Munition, hinterlässt keine Einschlaglöcher, haut Feinde aber genauso aus den Latschen wie ihre tödlichen Pendants. So rannten wir minutenlang durch ein Level und hielten dabei einfach die Feuertaste gedrückt. Unglaubwürdig, zumal die Waffe durch ihre hohe Schussfrequenz übermächtig wird.

**El Matador** hält nicht, was die ungekürzte Fassung versprach. Zwar geht die gut inszenierte, aber seichte Story als befriedigend durch und die Grafik ist eine Augenweide, doch verhageln zu viele Schnitzer den erwarteten Ballerspaß. Kurz vor Redaktionsschluss hat Frogster einen Patch veröffentlicht, der einige schwere Bugs behoben hat. Das fade Gefühl vergebener Chancen bleibt dennoch. (rh)

## Kopierschutz und andere Macken

**Die Verkaufsversion von El Matador beinhaltet einige schwere Bugs. Damit das Spiel anständig läuft, sollten Sie deshalb die inzwischen veröffentlichten Patches installieren.**

### DVD nicht erkannt

Im ersten Startversuch auf unseren Gamelab-Rechnern verlief zwar die Installation fehlerfrei, jedoch wurde beim Start die eingelegte DVD nicht als Original erkannt. Der knallharte Kopierschutz hatte ein Problem mit unserer Anti-Viren-Software und verweigerte den Start des Spiels.

### Lesefehler

Auf mehreren Systemen, die ein älteres Toshiba-Laufwerk benutzen, konnte die DVD nicht richtig gelesen werden und produzierte so während der Installation einen schweren Fehler. Wir waren gezwunden, den Vorgang abzubrechen.

### Spielabstürze

Nachdem wir einen neuen Testrechner aufgesetzt hatten, ließ sich **El Matador** anstandslos starten. Danach brach das Spiel aber bei jedem neuen Start mit einem schweren Fehler ab. Sobald wir die Speicherstände gelöscht hatten, lief **El Matador** wieder. Speichern war aber unmöglich.

### Plot-Stopper

Zu Beginn des dritten Kapitels ging es an einer Stelle nicht weiter. Das Skript, das uns eine versperrte Tür öffnen sollte, wurde nicht ausgelöst. Erst nach vielen Neustarts des Levels erschienen die KI-Kollegen und wir konnten weiterspielen.

### Gegenmaßnahmen

Auf unsere Anmerkungen hin hat Frogster schnell reagiert und einen ersten Patch veröffentlicht. Damit gehören die fiesen Kopierschutzfehler der Vergangenheit an. Kurz vor Ende unserer Produktion erschien dann ein zweiter Patch, der uns zu einem Nachtest veranlasste. Der Fehler aus Kapitel 3, der den Spielverlauf zum Stillstand brachte, ist ebenfalls bereinigt. Außerdem wurde das Balancing angepasst. **El Matador** spielt sich nun deutlich lebendiger. Wir empfehlen daher jedem Käufer von **El Matador**, die Flicken zu installieren. In letzter Minute mussten wir das Video der ungepatchten Verkaufsversion von unserer DVD streichen. Das finden Sie dafür auf unserer Webseite www.pcgames.de unter dem Webcode 249P.



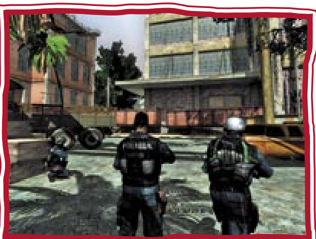


# PC Games Motivationskurve: El Matador

EINZELSPIELER 6 KAPITEL +++ 22 WAFFEN +++



**1 BOSSKAMPF** Schon nach kurzer Zeit stellen wir unseren ersten Gangsterboss – und sind entzückt: Die Fieslinge werden mit kurzen Sequenzen vorgestellt. Viel drauf hat der Bursche allerdings nicht – er kippt schnell um.

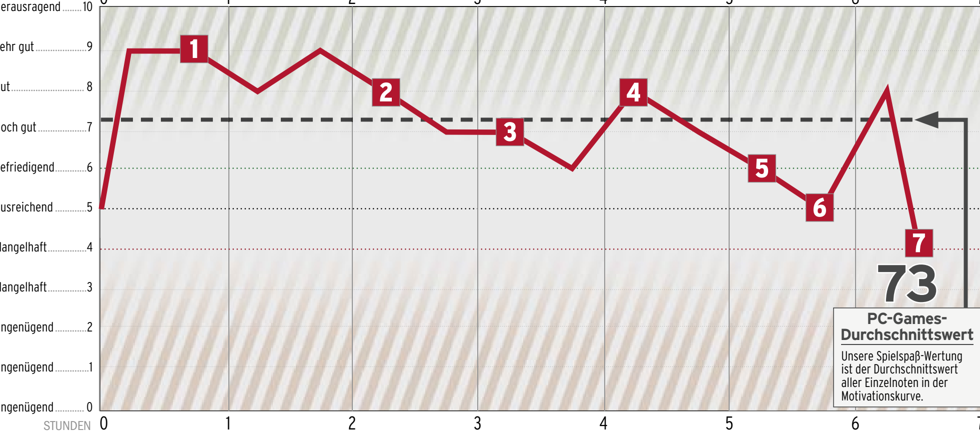


**2 TEAMARBEIT** Computergesteuerte Kollegen rücken gemeinsam mit uns vor. Mehr als Kanonenfutter sind sie allerdings nicht und sterben oftmals durch eigene Granaten. Wie auf Schienen laufen sie ins gegnerische Feuer.



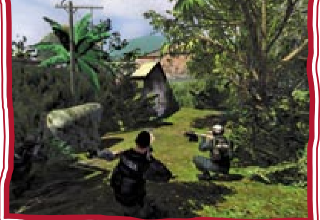
**3 STRASSENSCHLUCHT** Wir ballern uns durch Hinterhöfe, Häuser und verwinkelte Gassen. So schön die Levels sind, so geradlinig sind sie. Wie gern würden wir den Schurken über Alternativrouten in den Rücken fallen!








**4 GRÜNE HÖLLE** Endlich ein schönes Außenlevel! Der liebevoll gestaltete Abschnitt zählt zu den schönsten im Spiel. Allerdings währt die Freude nur kurz, schon nach ein paar Minuten geht es wieder in Häuser und finstere Höhlen.



**5 ABLEBEN** Langsam drehen die Gegner richtig auf. Wieder und wieder sterben wir durch schnelle Kopfschüsse, ohne dagegen etwas unternehmen zu können. Die Schnellladetaste ist ab jetzt unser treuer Begleiter.



**6 SCHIESSBUDE** Das Spiel ist zur Routine verkommen, Abwechslung findet man nur noch im Leveldesign. Wir kämpfen uns durch ein düsteres Nazimuseum zum Endboss vor und sterben dabei sprichwörtlich 1.000 Tode.

**7 SHOWDOWN** Die finale Ballerei findet auf einem riesigen Tanker statt. Der reißt uns grafisch zwar nicht vom Hocker, dafür aber der Endboss, der uns mit einem einzigen Schuss umhaut. Nach unzähligen Versuchen liegt er endlich im Staub. Der Abspann belohnt diese Strapaze aber nicht, sondern lässt zu viele Fragen unbeantwortet. Wir hätten uns etwas mehr Story gewünscht.

## Die Test-Abrechnung

**Produkt:** El Matador
**Testversion:** Deutsch 1.15
**Gespielte Minuten:** 390 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** 6:30
**Verkaufspreis:** € 45,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** 285 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** Ca. € 9,45

Durch den jüngst veröffentlichten Patch konnte **El Matador** sich vor einer schlechten Wertung retten. Um ungetrübten Spielspaß genießen zu können, sollten Sie deshalb unbedingt Version 1.15 herunterladen und installieren.

## EL MATADOR

CA. € 45,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN

### „Zu viele nervige Fehler vermasseln den unkomplizierten Ballerspaß"

**El Matador** hat es mir nicht leicht gemacht. Nach Installationsproblemen und Plot-Stopper-Bug schaffte es das Teil dennoch, mich kurze Zeit zu begeistern. Erst während des Spielens fielen die vielen kleinen Fehler so sehr auf, dass sie den Spielspaß nachhaltig beeinflussten. Gegner, die mehr wissen, als sie dürften? Alibi-Betäubungsgewehre mit unendlich Munition? Willkürliche Kopfschüsse, die nicht zu verhindern sind? Die Entwickler sind bei dem Versuch, das Spiel für den deutschen Markt zu entschärfen, deutlich übers Ziel hinausgeschossen. Was nutzt die komplette Entfernung des Pixelblutes, wenn der zwielichtige Held von fragwürdigen Motiven geleitet wird und am Ende jeden Boss doch nur über den Haufen knallt? Die schöne Grafik und die klasse erzählte, wenn auch seichte Story täuschen nicht darüber hinweg, dass **El Matador** viel besser hätte sein können. Zwar hat Frogster bereits mit zwei Patches reagiert, die einige Fehler ausbügeln, dennoch sollte eine Verkaufsversion so nicht in den Regalen stehen. Schade um die guten Ansätze, denn **El Matador** hätte mit etwas mehr Feinarbeit durchaus Konkurrent **Max Payne 2** auf die Hörner nehmen können.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Plastic Reality Technologies
**Titel vom selben Entwickler:** Korea: Forgotten Conflict
**Publisher:** Frogster Interactive
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### MEHRSPIELERMODUS

**Nicht vorhanden**

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Wunderschöne Lichteffekte, stimmungsvolle und abwechslungsreiche Levels
**Sound:** Nervige Techno-Stücke, sehr gute deutsche Synchronisation
**Steuerung:** Frei konfigurierbare Steuerung mit Maus und Tastatur

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

### PRO UND CONTRA

+ Toll inszenierte, aber seichte Story
+ Stimmungsvolle Grafik
− Unfairer Schwierigkeitsgrad
− Zeitlupenfunktion schlecht zu gebrauchen
− Mieses Waffen-Balancing

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **73**




**RAUE SITTEN** Der Umgangston in **Scarface** ist ein grober. Um Sie nicht zu erschrecken, haben wir ein harmloses Beispiel gewählt.

# Scarface

**The World is Yours |** Der Film hat das Gangster-Genre mitbegründet, die Hiphop-Szene geprägt, die Popkultur beeinflusst. Doch dem Spiel fehlt jeglicher Erfindungsgeist.

Tony Montana ist niemand, mit dem man gern ein Bierchen trinken würde. Es gibt Szenen im Film, da rückt ihm die Kamera ganz nah ans Gesicht. Bis die Augen, schwarze, brodelnde Löcher, alles ausfüllen. In solchen Momenten kriegt Tony Stahl in seinen Blick.

Pacino verkörpert das namensgebende Narbengesicht: Ein gieriger, skrupelloser, cholerischer Gangster mit Wut auf die Welt. Diese Wut haben die Entwickler ins Spiel hinübergerettet und zum tragenden Element gemacht. Dafür verdienen sie Beifall. Leider arbeitet unter der schillernden Hauptfigur ein Spiel, das es schon gibt. Es heißt **GTA Vice City** und macht vieles besser als **Scarface**.

## Knapp überlebt

Im Film arbeitet sich Tony als kubanischer Immigrant vom Tellerwäscher zum Drogenbaron hoch. Am Ende zerbricht er daran. Die letzte Einstellung zeigt Tonys Leiche im prunkvollen Brunnen, den er sich aus seiner Maßlosigkeit heraus ins Zentrum seiner Villa hat bauen lassen. Das Wasser färbt sich rot, die Kamera fährt nach oben, vorbei an einer Statue, die die Aufschrift „The World is Yours" trägt. Mit dieser Schlüsselszene verkehrt Regisseur Brian De Palma die 160 Minuten lang betriebene Glorifizierung des Verbrechertums ins erschütternde Gegenteil – nicht so im Spiel, das kurz vor Tonys Ableben einsetzt.

Sosas Schergen haben gerade das Gebäude gestürmt und schießen alles kurz und klein, als Sie die Kontrolle über Tony bekommen. Statt im besagten Brunnen baden zu gehen, verhelfen Sie ihm zur Flucht, natürlich unter ausgiebigem Einsatz seines „kleinen Freundes", dem M16-Sturmgewehr mit aufmontiertem Granatwerfer. Trotzdem, sein Imperium ist hin. Es wieder aufzubauen und Rache zu üben ist Spiel des Ziels.

## Krumme Geschäfte

Die Wiedereingliederung in das Milieu des organisierten Verbrechens beginnt mit dem Kauf von 100 Gramm Kokain – eine Menge, bei der die Ausrede „Eigenbedarf" nicht mehr zieht. Das Koks verticken Sie an weitere Dealer, die Ihnen die Minikarte anzeigt. Dealer sind überall in der Stadt verteilt. Das virtuelle Miami der Achtzigerjahre ist wenig mehr als eine schablonenhafte Aneinanderreihung von Häusern, Straßen und Bäumen. Die Spritztouren vermitteln daher kaum dieses Freiheitsgefühl, das die Rockstar-Konkurrenz auszeichnet.

Beim Drogenhandel entscheidet ihr Geschick darüber, wie viel Geld Tony einstreicht. Ein Balken wächst nach Tastendruck an, Sie müssen die Taste im letzten Moment loslassen, um das Optimale aus dem Verkauf herauszuholen. Dazu soviel: Das kleine Einmaleins ist anspruchsvoller. Schon bald hat man den Dreh raus, trotzdem zwingt einen das Spiel weiterhin zu solch banalen Tätigkeiten. Denn Tony braucht eine bestimmte Menge an Ruf, sonst bleiben Storymissionen verwehrt. Ruf lässt sich erneuern, indem man Geschäfte, Autos und Einrichtungsgegenstände für die Villa kauft. Ja, es steckt auch ein bisschen **Sims** in **Scarface**. Und nein, Frauen würden das Spiel nicht gut finden.

Weitere Möglichkeiten des Geldverdienens: Personen vor Gangs schützen, Lieferungen unter Zeitdruck ausführen, Rennen fahren. Spannend ist bloß das Letzte, weil die Zeitlimits so knapp gesetzt sind, dass man meist in letzter Sekunde das Ziel passiert. Stellen Sie einen Eimer vor den Monitor, um Ihre Sturzbäche an Schweiß abzufangen.

## Typisch Konsole

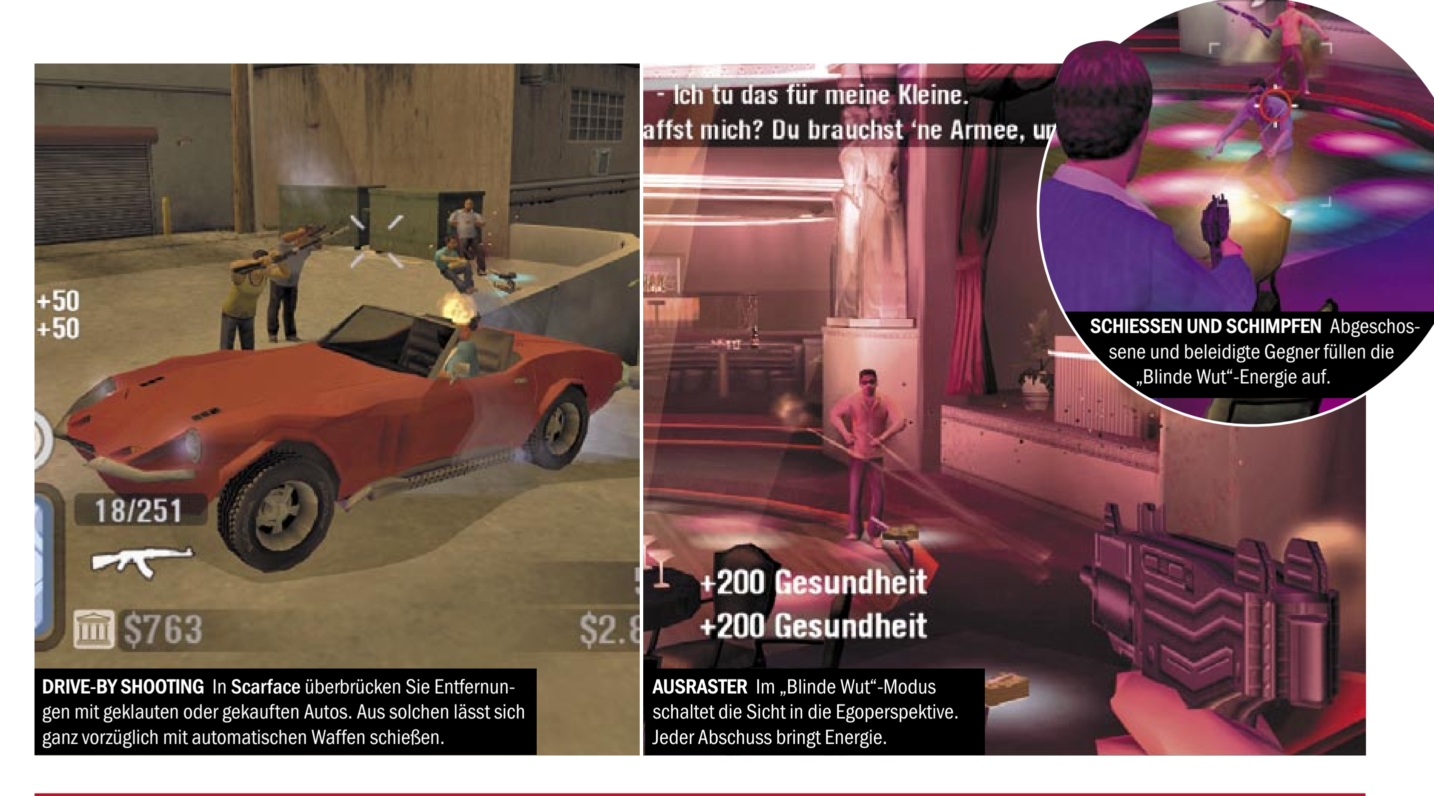
Alle Nebenaufträge, abgesehen von den Wettkämpfen, aktivieren Sie über ein Menü, das sich mit einem Gamepad gut steuern ließe. Mit Tastatur ist es ein Krampf. Offenbar hatten die Entwickler weder Lust noch Zeit, am Interface herumzudoktern. Immerhin muss man ihnen zugutehalten, dass sie einen beim Speichern auffordern, den PC nicht auszuschalten – es hätte dort auch von Playstation 2 die Rede sein können.

Bei Schießereien kämpft man weniger gegen verfeindete Clans als gegen den Maus-Cursor. Das Fadenkreuz zuckelt selbst in der höchsten Sensibilitätseinstellung so widerwillig über den Bildschirm, dass die automatische Zielerfassung als Rettung in letzter Not kommt. Wenigstens die Fahrzeugsteuerung funktioniert anstandslos. Nach kurzer Zeit legt man Vollbremsungen hin und schlittert unter Verwendung der Handbremse in Kurven, als hätte man lange geübt – was tatsächlich stimmt, wenn man **Vice City** auswendig kennt. Das Fahrverhalten scheint diesem Spiel entliehen.

Konsolencharakter hat auch die Grafik. Texturen sind typisch farblos, Objekte und Models kantig wie Klötzchen. Trotz der zurückhaltenden Technik läuft **Scarface** nie 100%ig flüssig, keine 500-Euro-Grafikkarte vermag das zu ändern.

## Puls auf 180

Tonys hitziges Temperament ist ins Spiel eingeflossen. Am unteren Bildschirm befindet sich das Mumm-Metermaß. Diese Anzeige füllt sich, wenn Sie den Schweinehund rauslassen. „Trashtalk" ist der kürzeste Weg, um Mumm zu sammeln. Werfen Sie jedem erledigten Gegner eine Beleidigung an den Kopf und die Anzeige schnellt in die Höhe, bis




**DRIVE-BY SHOOTING** In **Scarface** überbrücken Sie Entfernungen mit geklauten oder gekauften Autos. Aus solchen lässt sich ganz vorzüglich mit automatischen Waffen schießen.

**AUSRASTER** Im „Blinde Wut"-Modus schaltet die Sicht in die Egoperspektive. Jeder Abschuss bringt Energie.

**SCHIESSEN UND SCHIMPFEN** Abgeschossene und beleidigte Gegner füllen die „Blinde Wut"-Energie auf.



### Was Sie in Scarface tun können - und was nicht!

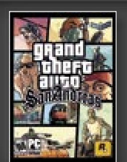


**Titel mit GTA-Mechanik haben sich große spielerische Freiheiten auf die Fahne geschrieben. Doch der Umfang von Scarface bleibt hinter dem Vorbild zurück.**

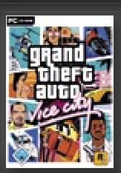
| Das geht in Scarface: | Das gibt's in beiden: | Das geht in GTA Vice City: |
|---|---|---|
| Drogen schmuggeln | Missionen absolvieren | Flugzeug fliegen |
| Wild fluchen | Autos klauen | Motorräder fahren |
| Villa ausstatten | Rennen gewinnen | Stadt erkunden |
| Müllcontainer anpinkeln | Boote fahren | Innenareale durchlaufen |
| Fahrer herbeirufen | Gegner umnieten | Päckchen finden |
| Egoperspektive aktivieren | Geschäfte kaufen | Monsterstunts ausführen |
| Handlanger anheuern | Spielautomaten knacken | Geschäfte ausrauben |
| | Frauen abschleppen | Verbrecher jagen |
| | Leute beleidigen | Brände löschen |
| | Stadtteile einnehmen | Taxigäste kutschieren |
| | Frust schieben (Schwierigkeitsgrad) | Pizzas liefern |
| | Polizisten abhängen | Notarzt spielen |
| | 80er-Musik anhören | Arenawettkämpfe austragen |

## Die Alternativen

**Die unwiderstehliche Mischung aus Rasen und Ballern hat neben Scarface viele andere Spiele hervorgebracht.**



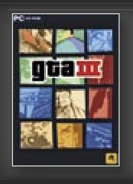
**GTA San Andreas**
*Wertung:* 91%
Ein wahrhaft episches Spiel. Nur das schwarze Gangstermilieu ist nicht jedermanns Sache.



**GTA Vice City**
*Wertung:* 89%
Spielt wie **Scarface** im Miami der Achtziger, ist spielerisch aber um einen ganzen Zacken besser.



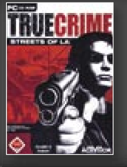
**Mafia**
*Wertung:* 86%
Erzählt von allen aufgeführten Titeln die schönste und intelligenteste Geschichte.



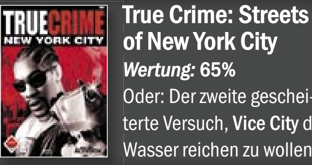
**GTA 3**
*Wertung:* 85%
Das Spiel, das der **GTA**-Serie zum Durchbruch verhalf, ist auch heute noch einen Blick wert.



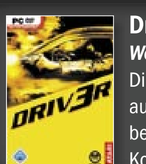
**Der Pate**
*Wertung:* 71%
Was diese Filmumsetzung an Gewalt enthält, fehlt ihr an Spielspaß und Spannung.



**True Crime: Streets of L.A.**
*Wertung:* 65%
Oder: Der gescheiterte Versuch, **Vice City** das Wasser reichen zu wollen.



**True Crime: Streets of New York City**
*Wertung:* 65%
Oder: Der zweite gescheiterte Versuch, **Vice City** das Wasser reichen zu wollen.



**Driver 3**
*Wertung:* 62%
Die PC-Version war bis auf die Grafik kein Stück besser als die verhunzte Konsolenfassung.




**ZU WASSER** Viele Drogen kommen über die Küste Floridas. Kein Wunder, dass Sie auch häufig per Schnellboot unterwegs sind und sich Gefechte mit Verfolgern liefern.

sich der „Blinde Wut"-Modus per Tastendruck aktivieren lässt.

Das wäre eine feine Sache – hätte man sie gut umgesetzt. Aktuell gehen damit mehr Probleme als Spaß einher. Etwa die Tatsache, dass Missionen viel einfacher sind, sollte die blinde Wut zufällig schon zu Beginn aufgeladen sein. Außerdem drängt sich die Frage auf, warum Tony nicht automatisch flucht. Jedes Mal eine Taste drücken, das ist umständlich.

Die Leidenschaft, mit der Tony seine Tiraden vorträgt, kann über diese Unzulänglichkeiten hinwegtrösten. Sprecher André Sogliuzzo intoniert Pacinos kubanischen Akzent mit Inbrunst, er lallt wie ein Könner und lässt Silben abgehackt erklingen. Auf eine deutsche Sprachausgabe hat Publisher Vivendi verzichtet. Eine solche hätte dem Vergleich zum Original wohl ohnehin nicht standgehalten.

Später, wenn Tony einiges an Geld angehäuft hat, darf er Fahrer anwerben. Die bringen auf Befehl einen Wagen vorbei. Das ist fein, einerseits, weil es den Autoklau überflüssig macht. Und andererseits, weil Tony seine Befehle so authentisch ins Handy bellt, dass man Pacino vor dem Mikro und Oliver Stone als Drehbuchschreiber wähnt. Wenn Vivendi mit dem Slogan „Sei das Original, sei Tony Montana" wirbt, dann zu Recht. Tony ist so sehr Original, dass er sich weigert, auf Frauen und Kinder zu schießen. „I don't need this shit", sagt er in Anspielung auf eine wichtige Szene im Film.

Anderes, etwa die Gewaltdarstellung des Vorbilds, hat es nicht in die deutsche Fassung geschafft. Kettensägenmassaker, abgetrennte Körperteile und eimerweise Blut wären vor dem Gremium der BPjM schwierig zu erklären gewesen. Gegner verenden ohne die comichafte Überzeichnung der US-Fassung, dem Spielspaß tut das nichts – außer Sie quälen gern kleine Hasen.

### Grand Theft Spiel

Es entbehrt nicht einer Ironie, dass der Film so einfluss- und erfindungsreich war. Denn die Umsetzung ist das genaue Gegenteil davon. Sie klaut alles ab **GTA 3** aufwärts und bringt nur minimal eigene Ideen ein. Hier gibt es nichts, was man nicht schon gespielt hätte. Mit mehr Individualität wäre **Scarface** vielleicht ganz groß geworden. So ist es nur Tonys Ego. (tw)

## Die wichtigsten Vor- und Nachteile auf einen Blick

**Atmosphäre**
+ Charismatische Sprecher, besonders für Tony Montana (aber: keine deutsche Sprache, nur Untertitel)
+ Tonys cholerische Persönlichkeit
+ Umfangreicher Soundtrack (inklusive Original-Filmmusik), der fast jeden Geschmack trifft
+ Ungeschminkte Sprache mit herrlich bösen Beschimpfungen
− Städtelayout wirkt lieblos hingeklatscht und lädt kaum zu Erkundungsausflügen ein
− Grafisch nur auf Playstation-2-Niveau: kantige Objekte, schwammige Texturen, instabile Frameraten

**Steuerung**
+ Automatische Zielerfassung hilft bei Schießereien
− Unpräzise und schwerfällige Maus- und Tastatursteuerung
− Umständliches Herumfummeln an unübersichtlichen Menüs

**Balancing**
+ Die allmähliche Freischaltung frischer Waffen, Autos und Gegenstände spornt zum Weiterspielen an
− Teils übermäßig hoher Schwierigkeitsgrad
− Mumm-Meter verhunzt das spielerische Gleichgewicht
− Wenig abwechslungsreiche Missionen

**Umfang**
+ Stattliche Auswahl an Autos und Waffen
+ Etwa zwölf bis 15 Stunden an Storymissionen
+ Große Stadt zum Austoben, die jedoch ...
− ... nur wenige markante Details enthält
− Im Vergleich zu der **GTA**-Serie lediglich geringe Freiheiten im Spielablauf (Taxifahren, Monsterstunts et cetera)





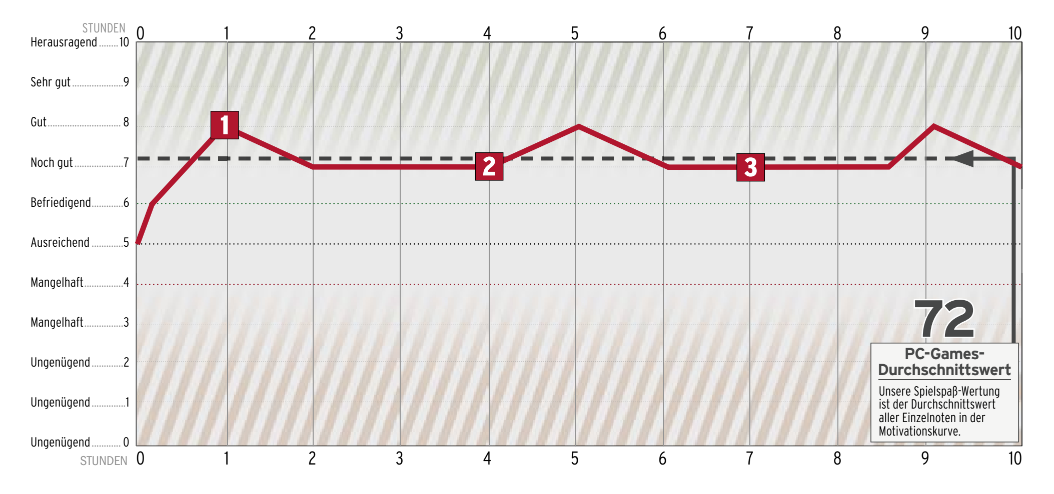


# Scarface: The World is Yours

PC Games MOTIVATIONSKURVE **EINZELSPIELER** 7 WAFFEN +++ 4 STADTTEILE




**1** Was würde passieren, wenn Tony Montana im Film aus der letzten Massenschießerei als Sieger hervorginge? Diese spannende Frage beantwortet das Spiel. Der furiose Beginn zeichnet sich durch drei Dinge aus: einen inflationären Einsatz von Schimpfwörtern, einen hohen Bodycount und eine schlechte Steuerung. Gäbe es keine automatische Zielerfassung, der Spieler würde genauso oft fluchen wie Tony und seine Gegner. Nach der ersten Stunde flacht der Spielspaß etwas ab: Um Ruf zu gewinnen, muss man langweilige Nebenmissionen lösen.







**2** Eine Stadt böte Platz für coole Missionen. **Scarface** ignoriert dieses Potenzial und konfrontiert den Spieler mit stupiden Haudrauf-Aufträgen. Das ist okay, so lange die Story zum Weiterspielen ansporrnt. Und das tut sie.



**3** Vier Stadtteile gibt es zu erobern. Leider gleichen sie sich grafisch stark. Von künstlerischer Abwechslung spürt man nichts. Das ist ein Grund, warum die Motivation von **Scarface** über lange Strecken auf der Stelle tritt.

**TONY MONTANA**

Von der mimischen Ausdrucksstärke, auf die sich Al Pacino im Film so gut versteht, spürt man im Spiel wegen der klobigen Konsolengrafik nichts. Der Sprecher André Sogliuzzo, vormals Pacinos Chauffeur, gleicht diese ästhetische Schwäche durch seinen rhetorischen Einsatz wieder aus.

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** Scarface: The World is Yours
**Testversion:** Verkaufsversion
**Gespielte Minuten:** 600 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** 10:00
**Verkaufspreis:** € 50,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** 590 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** ca.€ 4,68-

Wer sich beeilt, schafft die Storymissionen in etwa zehn bis zwölf Stunden. Einsteiger brauchen länger, weil die Steuerung schwerfällt. Außerdem darf man nicht während, sondern nur zwischen Aufträgen speichern – lästig für ein PC-Spiel.

**SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**
CA. € 50,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

THOMAS WEISS

**„F*** the motherf***ng f***! Hier können auch geübte Schimpfer noch was lernen."**

207 Mal kommt jenes F-Wort vor im Film. Hochgerechnet auf die Laufzeit entspricht das 0,02 fps. Die Umsetzung zollt dem Tribut: Sie quetscht Schimpfwörter schneller aus den Boxen als man erröten kann. Ich find's klasse. **Scarface** atmet die Seele des rotzigen Kinovorbilds und hat mit Tony Montana einen der markantesten Charaktere aufgestellt. Doch die Zornesausbrüche des Hauptdarstellers stehlen der Spielmechanik die Show, zu generisch ist das von **GTA** geklaute Rasen und Ballern ausgefallen. Besonders unzufrieden war ich mit den Nebenmissionen. Die sind langweiliger als Zeitungen austragen, weil sie kaum Abwechslung bieten: Immer wieder Drogen verkaufen, Ware abliefern und Personen beschützen, das kenne ich doch schon aus dem richtigen Leben. **Vice City** und **San Andreas** sind im Vergleich vollgepackt mit originellen Einfällen. Ideenvielfalt ist zwar auch nicht die Stärke der Hauptaufträge, doch dort wirkt sich der solide Story-Unterbau motivationserhaltend aus. **Scarface** ist insgesamt weit weg von einer spielerischen Glanzleistung, wird aber von Tonys Charisma gestützt und hält sich wacker über dem Sumpf schlechter Spielumsetzungen.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Radical Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Simpsons: Hit & Run
**Publisher:** Vivendi Universal
**Sprache (Handbuch):** Englisch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

**MEHRSPIELERMODUS**

Nicht vorhanden

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Technisch zwar etwas besser als **Vice City**, aber künstlerisch nicht.
**Sound:** Guter Soundtrack mit Songs für jeden Geschmack, hervorragende Sprecher.
**Steuerung:** Umständlich und schwerfällig. Hilfreich: die automatische Zielerfassung.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

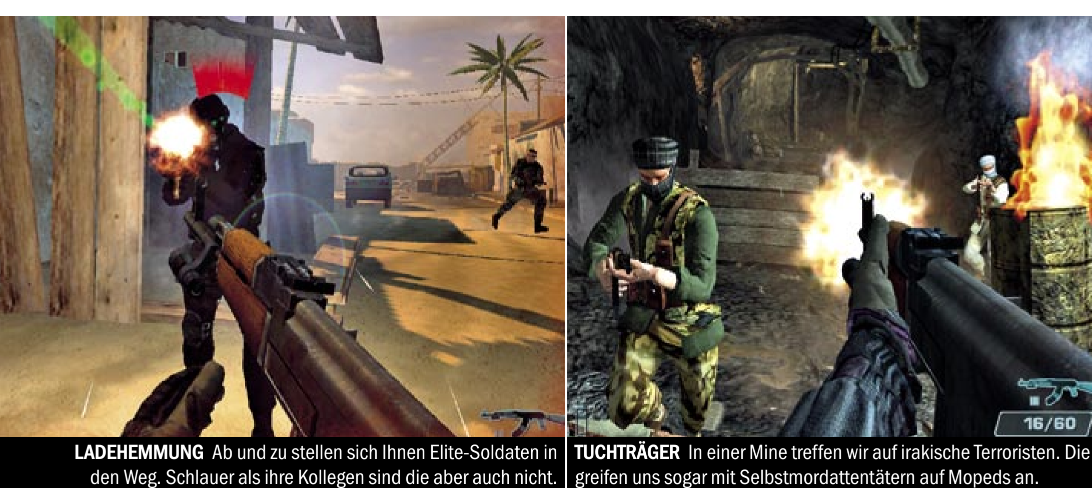
**Minimum:** 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

+ Antiheld mit Ausstrahlungskraft
+ Spannende Gaunergeschichte
− Monotone Neben- und Hauptmissionen
− Träge und hakelige Steuerung
− Technisch wie eine typische PS2-Umsetzung

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **72**






**LADEHEMMUNG** Ab und zu stellen sich Ihnen Elite-Soldaten in den Weg. Schlauer als ihre Kollegen sind die aber auch nicht.

**TUCHTRÄGER** In einer Mine treffen wir auf irakische Terroristen. Die greifen uns sogar mit Selbstmordattentätern auf Mopeds an.

# The Mark (deutsche Version)

## Zwei beinharte Kämpfer sollen London vor der Zerstörung retten – und ballern sich dabei durch strunzdumme Gegner.

In **The Mark** sind Sie nie allein. Jowoods neuer Ego-Shooter schickt Sie nämlich in Begleitung eines KI-Kollegen auf die Reise rund um den Globus. Vor jedem der sechs Kapitel wählen Sie einen der beiden Haudegen. Steve Fletcher greift zur Desert Eagle und Zeitlupenfunktion, Söldner Austin Hawke ballert mit einer Schrotflinte um sich und markiert Feinde selbst durch Mauern hindurch. Im Laufe der Geschichte reist das schlagfertige Duo um die halbe Welt, um dieselbe zu retten. Von Sibirien geht es in den Irak, wo klischeetriefende Turbanträger und Selbstmordattentäter warten. Danach startet das dynamische Duo Richtung Italien, um Sandy, die Schwester von Steve Fletcher, aus den fiesen Fängen der törichten Terroristen zu befreien.

### Einfach draufhalten

Die Gegner der beiden Weltenretter sind so zahlreich wie doof. Meist rennen Ihnen die Schergen blindlings entgegen oder stellen sich brav hintereinander auf, sodass Sie praktischerweise nur noch abdrücken müssen. Trotzdem treffen die Gangster ziemlich gut, weshalb Sie ständig auf Erste-Hilfe-Pakete angewiesen sind. Diese sind Gott sei Dank großzügig in den tristen Levels verteilt.

Obwohl das Spiel einige nette Grafikeffekte beherrscht, etwa einen Unschärfefilter beim Nachladen, sieht **The Mark** nicht zeitgemäß aus. Die langweiligen Levels und immergleichen Gegner sorgen schon nach kurzer Zeit für Mängelerscheinungen in punkto Spannung. Allerdings lassen sich alle Abschnitte mit beiden Helden durchspielen, da sich deren Wege öfters trennen.

Ein wichtiger Bestandteil ist der Mehrspieler-Modus. Darin retten Sie London zusammen mit einem Freund vor der Zerstörung, wobei jeder einen der beiden Helden steuert. Das macht zumindest mehr Spaß, als sich allein durchzuschlagen. Im sogenannten Massive Cooperative treten Sie gar mit insgesamt 16 Kämpfern gegen die Terrorbrut an. Allerdings sind hier nicht alle Abschnitte spielbar, die Auswahl ist auf vier Levels minimiert. Für einen kurzfristigen Spaß auf LAN-Partys taugt **The Mark** somit allemal. (rh)



**THE MARK**
CA. € 30,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN



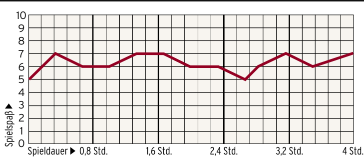
**„Ein günstiger Shooter mit schlechter Grafik, aber gutem Koop-Modus."**

**The Mark** sieht nicht gut aus. Die Gegner sind kaum mehr als stumpfe Kugelfänger und die Story könnte direkt aus einem B-Movie stammen. Aber mehr will das Spiel auch gar nicht sein. Die knackigen Sprüche der Protagonisten, die überzeichneten Gegner, das alles zeigt, dass der Ego-Shooter ein simples Ballervergnügen für wenig Geld ist. Mit dem Koop-Modus gehen die Entwickler außerdem in eine Richtung, die von vielen Spielern immer wieder gefordert wurde. Es macht einfach Spaß, zusammen mit einem Freund die Bösewichter auszuräuchern. Dennoch ist und bleibt **The Mark** eine flache Ballerorgie ohne echte Glanzpunkte. Wer taktischen Anspruch oder Edeloptik sucht, guckt eindeutig in die Röhre. Freunde fetziger Ballereien ohne großen Anspruch finden mit **The Mark** aber einen Shooter, der für wenig Geld ein wenig Unterhaltung bietet.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** 7T Games
**Titel vom selben Entwickler:**
**The Mark** ist das Erstlingswerk von 7T Games.
**Publisher:** Jowood Productions
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 4 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Coop und Massive Cooperative
**Zahl der Spieler:** Bis zu 16
**Fazit:** Für schnelle LAN-Action ganz brauchbar

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Nicht zeitgemäß, hässliche Levels
**Sound:** Sehr gute Sprachausgabe
**Steuerung:** Maus, Tastatur

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

+ Endlich ein Spiel mit Koop-Modus
+ Günstiger Verkaufspreis
+ Gelungene Sprachausgabe
− Strohdoofe Gegner
− Hässliche und lineare Levels

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **64**





**DAUERFEUER** Gegner strömen unablässig von allen Seiten auf Sie ein. Stumpfes Ballern ist angesagt, eine Taktik ist nicht nötig.

**FUNKENREGEN** Die Grafik-Engine beherrscht einige wenige sehenswerte Effekte. Die fallen in den hässlichen Levels aber kaum auf.





**FLUGSHOW** Die Flugeinlagen mit Saphira gestalten sich recht einfach, da kaum Hindernisse auftauchen.

**ALLES GUTE KOMMT VON OBEN** Ihr Drache unterstützt Sie auch aus der Luft. Das geschieht aber nur selten.

# Eragon

## Drachen, Magier, furchtlose Kämpfer – schon vor dem Kinostart metzelt sich Aushilfs-Frodo Eragon durch Schurkenmassen.

Einst wachten die ehrenhaften Drachenreiter über den Frieden und die Gerechtigkeit im Reich Alagaësia – ihr Ende besiegelte der neue König Galbatorix. Ein 15-jähriger Bauernbursche namens Eragon, der durch den zufälligen Fund eines Dracheneis zum letzten Drachenreiter wird, ist nun der Einzige, der das Land von dem Tyrannen befreien kann.

An diesem Punkt setzt das Spiel **Eragon** ein, das bereits vor dem Filmstart (14. Dezember) erhältlich ist und Sie in die Rolle des auserwählten Knaben schlüpfen lässt. Diejenigen, die die beiden Romane von Christopher Paolini (**Eragon: Das Vermächtnis der Drachenreiter** und **Eragon: Der Auftrag des Ältesten**) nicht kennen, mag die Story zu Beginn des Spiels etwas verwirren, da die Zwischensequenzen erst nach und nach tiefere Einblicke gewähren.

Zusammen mit Ihrem Mentor Brom machen Sie sich auf, Alagaësia zu retten. Zunächst nur mit Schwert und Bogen bewaffnet, prügeln Sie sich in gewohnter Hack-'n'-Slay-Manier durch die Kapitel. Mit verschiedenen Kombos setzt Eragon seine Gegner gehörig unter Druck. Da er aber im Spielverlauf keine neuen Kampfbewegungen dazulernt, wiederholen sich diese schnell.

Den Aktionsspielraum erweitern lediglich die Magiefähigkeiten, die sich aber auf wenige Zaubersprüche wie Feuerball oder Ziehen und Schieben beschränken – mit denen lösen Sie auch die simplen Schalterrätsel.

Ein großes Problem, mit dem das auf Gamepad ausgelegte Spiel zu kämpfen hat und das den Schwierigkeitsgrad in die Höhe treibt, ist die statische Kamera, die sich nicht mit dem Helden mitbewegt. Säulen und Banner verdecken so den Protagonisten oder Gegner befinden sich außerhalb des Bildschirms. Das Speichersystem, das mit Kontrollpunkten arbeitet, sorgt ebenfalls für Frustmomente, genau wie die schlechte KI der Mitstreiter und Kontrahenten. Einzig die Szenen, in denen Eragon auf seinem mächtigen Drachen Saphira reitet, sorgen für kurzfristige Abwechslung im Schwertkampf-Einerlei.

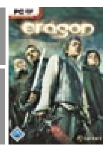
So landet mit **Eragon** eine mäßige Filmumsetzung auf Ihrem PC – oder auch nicht. (web)



**KNIFFLIG** Für viele der Rätseleinlagen benötigen Sie Magiefähigkeiten. Hier bauen wir aus Holztrümmern ein Podest.



**SCHADENSBERICHT** Die Kämpfe gegen Zwischenbosse sind vertrackt, da diese reichlich Schaden einstecken und ebenfalls Kombos nutzen.



**ERAGON**
CA. € 45,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

SEBASTIAN WEBER



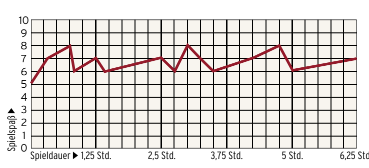
**„Potenzial verschenkt – trotz starker Vorlage befindet sich dieser Drache im Tiefflug."**

Filmumsetzungen gibt es mittlerweile so viele wie TV-Sendungen mit Günther Jauch – die meisten bleiben hinter den Erwartungen zurück. Auch **Eragon** fällt in diese Sparte. Bereits die schlechte Kameraführung, die oftmals den Blick auf den Helden komplett verdeckt, was der Übersicht bei Kämpfen natürlich nicht gerade zugutekommt, nervte mich mit zunehmender Spieldauer immer mehr. Aber auch die immer gleichen Kombos, die sich kaum abwechselnden Gegner, die simpel gehaltenen Rätsel und die wenigen zur Verfügung stehenden Zauber machen das Spiel schnell eintönig. Da helfen auch die Szenen wenig, in denen man auf dem Drachen Saphira reitet, da die nur die ersten Minuten überzeugen, dann jedoch in eine Art „Arcade-Flugsimulator trifft **Moorhuhn**" abdriften.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Stormfront Studios
**Titel vom selben Entwickler:** Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme
**Publisher:** Vivendi Games
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 6 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Kooperativer Modus
**Zahl der Spieler:** 2
**Fazit:** Spaßiger Modus, der aber nur kurz fesselt

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Kann Konsolenherkunft nicht leugnen
**Sound:** Für eine Filmumsetzung zu mau
**Steuerung:** Tastatur nicht zu empfehlen

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

- \+ Hält sich an die Story der Vorlage
- \+ Koop-Modus
- − Nur mit Gamepad wirklich gut spielbar
- − Synchronisation ohne Originalstimmen
- − Oft schlechte Kameraperspektive

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **70**




**SCHRECKENSGESTALT** Ein waschechter Dämonenprinz ist selbst für kampferprobte Elfenkrieger kein leichter Gegner. Diese Spitzohren sind dem Tode geweiht.

# Warhammer

**Mark of Chaos | Dämonische Mächte drohen die Menschenwelt zu vernichten. Bekämpfen Sie das Chaos oder paktieren Sie mit dem Bösen?**

## PRIESTER GUNTHER

Gunther ist ein tadelloser Vorkämpfer des heiligen Imperiums und des guten Gottes Sigmar. Mit ihm an der Seite können Ihnen die Mächte des Chaos nicht viel anhaben.

Abgekämpft schleppt sich eine Truppe imperialer Soldaten durch die dunklen Wälder Nordlands. Die ehemals blank polierten Rüstungen haben schon lange Rost angesetzt und genau wie der Glanz ist der Mut der Männer längst verschwunden. Und doch krauchen sie weiter. Priester Gunther, ihr Anführer, hält seine kleine Schar eisern beisammen. Auf einen Fingerzeig Gunthers macht die Gruppe halt. Etwas stimmt nicht. Es ist zu ruhig, kein Vogelgezwitscher, nichts. Plötzlich treten überall um sie herum hünenhafte Recken aus dem Nebel. Chaoskrieger! Mit dem Mute der Verzweiflung stürzen sich die Imperialen den Todesfeinden entgegen. Für Sigmar!

Das Echtzeit-Taktikspiel **Mark of Chaos** fängt so an, wie man es von einem **Warhammer**-Spiel erwartet – furios! Das in der Introsequenz gezeichnete Szenario ist düster, der Kampf Mann gegen Monster schonungslos. Sogleich stürzen wir uns auf die beiden Kampagnen. Der Spieler tritt entweder in die Dienste des Imperiums und verteidigt die Länder der Menschen, Elfen und Zwerge gegen das Böse. Oder er lässt sich als wilder Nordland-Barbar mit dem Chaos ein und bringt Krieg und Verderben über die **Warhammer**-Welt, die übrigens ans Mittelalter angelehnt ist.

Wer das **Warhammer**-Universum noch nicht kennt: Menschen, Zwerge und Elfen leben mehr oder minder einträchtig in Nachbarschaft, als sich in den arktischen Regionen Dimensionsportale öffnen und Chaos-Dämonen einen grausamen Eroberungsfeldzug beginnen. Das Chaos gehorcht aber nicht nur einem Herrscher – gleich vier Götter führen es an, die zudem untereinander konkurrieren. Zwei davon spielen in **Mark of Chaos** eine Rolle: Nurgle, Gott der Fäulnis, und der Blutgott Khorn. Immer wieder dienen sich machthungrige Menschen diesen Göttern an, weil sie sich davon Unsterblichkeit versprechen. Schlägt ein Mensch diesen Pfad ein, trägt er das Zeichen des Chaos – das Mark of Chaos.

### Schwache KI

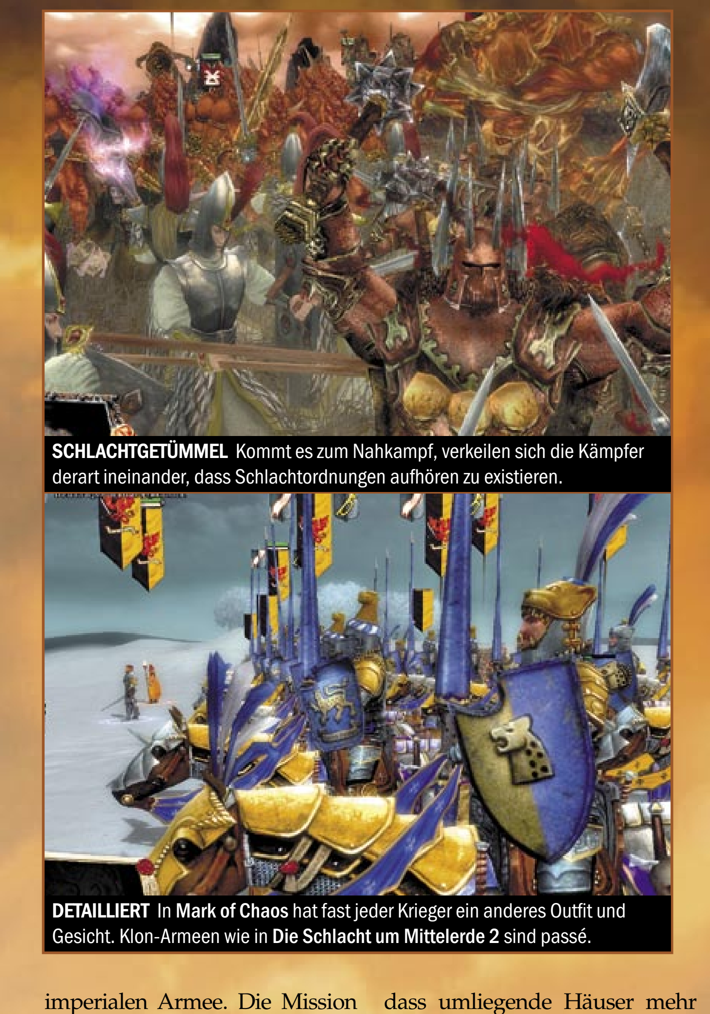
Sie beginnen die imperiale Kampagne in der Rolle des vom Chaos gezeichneten jungen Hauptmanns Stefan von Kessel. Dessen Großvater wurde als Verräter enttarnt und so hat Stefan immer wieder mit Anfeindungen aus den eigenen Reihen zu kämpfen. Die Geschichte beginnt also vielversprechend. Gleich zu Anfang beweisen Sie in der Rolle Stefans taktisches Geschick und sichern einen wichtigen Höhenzug für die Artillerie der imperialen Armee. Die Mission ist kurz und nicht allzu schwer, so wie es sich für einen guten Einstieg gehört. Allerdings steigt die Spannungskurve auch in den Folgeschlachten nicht besonders stark an. Sie führen meist vier bis sechs Einheiten mit jeweils 40 Mann gegen äußerst berechenbare KI-Gegner ins Gefecht. Die vom Computer gesteuerten Einheiten greifen Sie nämlich an, sobald Sie in deren Sichtradius gelangen. Zudem bekommen Sie die Truppen der künstliche Intelligenz meist häppchenweise serviert; Sie kämpfen fast nie mit gleich starken Kräften oder gar gegen eine Überzahl. Finten oder Flankenangriffe, die bei der Tabletop-Vorlage von **Warhammer: Mark of Chaos** den Reiz ausmachen? Fehlanzeige!

### Sehr viel Platz

Die Schlachtfelder bieten außerdem wenig taktische Möglichkeiten. Meist sind die Levels derart karg gestaltet, dass selbst größere Armeen keinerlei Platzprobleme haben. Gebäude, Wälder und Höhen spielen nur selten eine Rolle. Selbst Stadtgefechte bieten derart viel Raum, dass umliegende Häuser mehr Dekoration denn Hindernis sind. Es gibt jedoch ein paar Festungsmissionen, in denen Sie eine Burg halten oder einnehmen müssen. Wer sich jetzt gigantische, ineinander verschachtelte Festungsanlagen wie in **Medieval 2** vorstellt, liegt falsch. **Warhammer**-Burgen bestehen aus einem Mauerwall mit einigen Türmen, auf denen Kanonen stationiert sind. Fällt die im Burghof platzierte Fahne an den Angreifer, ist die Schlacht vorbei. In unseren Tests hat sich leider gezeigt, dass Sie Flaggen noch schneller einnehmen als Axel Schulz k. o. geht. Sie brauchen nur die Wälle mit Leitern überwinden, in die Nähe des Ziels gelangen und Sie haben gewonnen. Die KI leistet hier oft nur sporadisch Widerstand – kein Vergleich mit dem Gerangel um Helms Klamm oder Minas Tirith im ersten **Die Schlacht um Mittelerde**-Spiel. Eine Burg zu verteidigen ist dagegen anspruchsvoller und spannender, da der Gegner jedes Mal mit einer Übermacht anrückt. Die Truppen werden zwar – wie in anderen Missionen auch – portioniert ins Gefecht geworfen, mit Kanonen und Rammen richtet die künstliche Intelligenz aber beträchtlichen Schaden an.

### Vielseitige Anführer

In einem **Warhammer**-Spiel dürfen kernige Helden natürlich nicht fehlen. In den meisten Missionen stehen ein bis drei Recken zur Verfügung, die neben einer hohen Kampf- und Lebenskraft über Spezialfähigkeiten wie Feuerzauber oder Kampfauren verfügen. Stefan von Kessel beispielsweise verschafft einer ihm angeschlossenen Truppe einen Rüstungs- und Moralbonus. Die Heldenfähigkeiten verbessern sich, je mehr Erfahrung der Recke durch das Erschlagen von Gegnern sammelt. Erreicht das Punktekonto einen bestimmten Stand, steigt er im Level auf. Pro Level verteilen Sie einen Skill-Punkt auf Fähigkeiten in einer von drei Kategorien: Kampf, Duell und



**SCHLACHTGETÜMMEL** Kommt es zum Nahkampf, verkeilen sich die Kämpfer derart ineinander, dass Schlachtordnungen aufhören zu existieren.

**DETAILLIERT** In **Mark of Chaos** hat fast jeder Krieger ein anderes Outfit und Gesicht. Klon-Armeen wie in **Die Schlacht um Mittelerde 2** sind passé.

## Was ist top, was ein Flop?

**Wir haben Warhammer: Mark of Chaos genau unter die Lupe genommen und alle wichtigen Stärken und Schwächen für Sie zusammengefasst.**

**Grafik**
Das Design der Figuren ist erstklassig, der Detailgrad unglaublich hoch.

**Sound und Musik**
Kampflärm, Musik und Sprecher (zumindest in der US-Version) erfüllen höchste Ansprüche.

**Stimmung**
Das düstere **Warhammer**-Feeling haben die Entwickler gut getroffen.

**Erfahrungssystem**
Da die Einheiten Erfahrung sammeln, wachsen sie einem ans Herz.

**Upgrades**
Dass man Truppen zusätzlich ausrüsten kann, motiviert.

**Helden**
Gegenstände, Erfahrung und Fähigkeiten – **Warhammer**-Helden erinnern an **Diablo 2**-Charaktere.

**Nahezu frei von Bugs**
Die Testversion weist keine nennenswerten technischen Mängel auf – fast eine Ausnahme.

**Künstliche Intelligenz**
KI-Gegner handeln konzeptlos und greifen in kleinen Gruppen sowie frontal an.

**Leveldesign**
Die meisten Spielkarten sind zu groß und bieten kaum Gelände.

**Missionsdesign**
Die meisten Missionen sind nach dem Prinzip „Suchen und Zerstören" gestrickt. Abwechslungsreichere Aufgaben wären schön gewesen.

**Einheitenzahl**
Nach den ersten Screenshots haben wir größere Armeen und Schlachten erwartet. Die Anzahl an Soldaten orientiert sich jedoch an der Tabletop-Vorlage des **Warhammer**-Fantasy-Spiels.

**Inkonsequenz**
Die Entwickler haben nicht das volle Potenzial aller wichtigen Features ausgeschöpft. So sind die Erfahrungs- und Upgrade-Systeme zu schnell ausgereizt, Moral und Ausdauer spielen bei eigenen Einheiten bestenfalls eine untergeordnete Rolle.

## CHAOSKRIEGER

Die Nordland-Barbaren sind abtrünnige Menschen, die sich dem Chaos angeschlossen haben. Sie versprechen sich davon ewiges Leben. Der Nachteil: Sie mutieren auf Dauer zu Dämonen oder zur Höllenbrut!

## So spielt sich Warhammer: Mark of Chaos

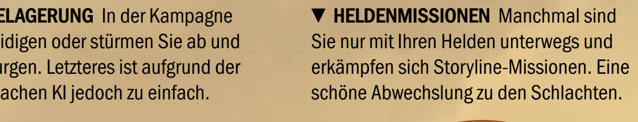
**Mark of Chaos bietet mehr als nur Echtzeit-Gefechte. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Spielelemente.**

▼ **FELDSCHLACHT** In den meisten Missionen stehen Sie mehr oder minder großen Feindgruppen auf freiem Feld gegenüber. Alle Levels bieten viel freie Fläche.



▼ **STÄDTE** Auf allen Strategiekarten gelangen Sie häufig in Städte. Dort stocken Sie Ihre Truppen auf, kaufen frische hinzu oder rüsten Einheiten neu aus. Schön!





▼ **BELAGERUNG** In der Kampagne verteidigen oder stürmen Sie ab und zu Burgen. Letzteres ist aufgrund der schwachen KI jedoch zu einfach.

▼ **HELDENMISSIONEN** Manchmal sind Sie nur mit Ihren Helden unterwegs und erkämpfen sich Storyline-Missionen. Eine schöne Abwechslung zu den Schlachten.

▼ **DUELL** Die Zweikämpfe zwischen den Helden sind eine nette Idee, aber zu einfach und anspruchslos umgesetzt. Die KI-Gegner sollten stärker sein.



▼ **UPGRADES UND ERFAHRUNG** Helden und Einheiten sammeln Erfahrung. Während Helden 30 Levels und mehr aufsteigen, erreichen Einheiten schnell das Ende der Fahnenstange.

Kommando. Kampf-Skills erhöhen die Kampfkraft in Schlachten und Kommando-Skills unterstützen dem Helden unterstellte Einheiten. Ungewöhnlich sind die Duell-Skills. Treffen Sie auf feindliche Helden, kommt es in der Regel zum Zweikampf. Hier setzen Sie Ihre Duellfähigkeiten ein, um den Gegner möglichst schnell niederzuringen. Das klingt jedoch spannender als es wirklich ist. Meist klicken Sie ganz simpel die Spezialfähigkeiten immer wieder der Reihe nach an, bis einer der Kämpfer im Staub liegt. Eine spezielle Reihenfolge oder ausgeklügelte Taktik brauchten wir im Kampf gegen KI-Helden nicht. Schade, hier hätte man mehr rausholen können.

### Einheiten aufrüsten

Auch das Upgrade-System der Einheiten ist im Ansatz super, in letzter Konsequenz aber nicht voll durchdacht. Es gibt zwar für fast alle Kampfeinheiten drei Rüstungs- und Waffentypen sowie weitere Upgrades wie Champions, Banner und Hornbläser, die Kampfkraft und Moral erhöhen. Zudem ist die Ausrüstung an den Erfahrungsstand gekoppelt. Grüne Truppen dürfen zum Beispiel nicht mit Bannerträgern ausgestattet werden. Meist braucht es aber nur zwei bis drei Gefechte, bis eine Truppe den maximalen Erfahrungswert erreicht hat. Auch bekommen Sie nach jeder Schlacht genügend Beutegold, um Verluste auszugleichen und zusätzlich schnell alle möglichen Upgrades zu kaufen. Daher ist das Aufrüstungssystem anfangs motivierend, der Reiz lässt jedoch sehr schnell nach.

> Vier spielbare Völker sind in Mark of Chaos enthalten. Die vier Parteien unterscheiden sich optisch und spielerisch gut voneinander.

### Vier Rassen

Vier spielbare Parteien sind in **Warhammer: Mark of Chaos** enthalten: Imperium (Menschen) und Elfen auf der guten Seite, Chaos und rattenartige Skaven als böse Fraktion. Die vier Rassen unterscheiden sich optisch und spielerisch gut voneinander. Während imperiale Soldaten dem späten Mittelalter entsprungen sind, sehen **Warhammer**-Elfen genau wie ihre Geschwister aus **Der Herr der Ringe** aus. Das Rattenvolk Skaven hat einen verrotteten Look und Chaoskrieger können ihre dämonische Herkunft nicht verleugnen. Taktisch stützt sich das Imperium auf einen Mix aus Schwertkämpfern, Hellebardieren und Musketieren. Die Elfen besitzen ausgezeichnete Bogenschützen, Lanzenträger und Reiter. Das Chaos verfügt über extrem schlagkräftige Nahkämpfer und die Skaven trumpfen mit schierer Masse und technischen Spielereien auf.

Da Orks und Zwerge in einem Fantasy-Spiel nicht fehlen dürfen, haben die Entwickler diese Rassen als Unterstützungseinheiten respektive Söldner eingebaut. Weitere Völker sind für die Add-ons geplant.

### Multiplayer-Modus

**Mark of Chaos** bietet im Mehrspielermodus solide, aber keine herausragende Kost. Bis zu acht Spieler bauen sich vor dem Spielstart eine Armee auf und prügeln sich anschließend auf ausgedehnten Schlachtfeldern. Um die Größe der Armeen festzulegen, wählt der Host der Partie eine Punktzahl aus, die Sie in Helden, Einheiten und Upgrades investieren. Anschließend platzieren Sie Ihre Truppen und los geht's. Meist sind die Gefechte bereits nach fünf bis zehn Minuten entschieden, da Sie auf dem Großteil der Karten keine Einheiten nachkaufen können. Nur auf den sechs Reinforcement Maps (mit Patch 1.2) dürfen Sie Siegpunkte gegen Nachschub tauschen. Es gibt zudem noch einige Festungskarten, die allerdings nur für zwei Spieler geeignet sind. Belagerungen mit vier oder mehr Spielern wären wesentlich reizvoller, wie **Die Schlacht um Mittelerde 2** beweist. (oh)





## Warhammer: Mark of Chaos

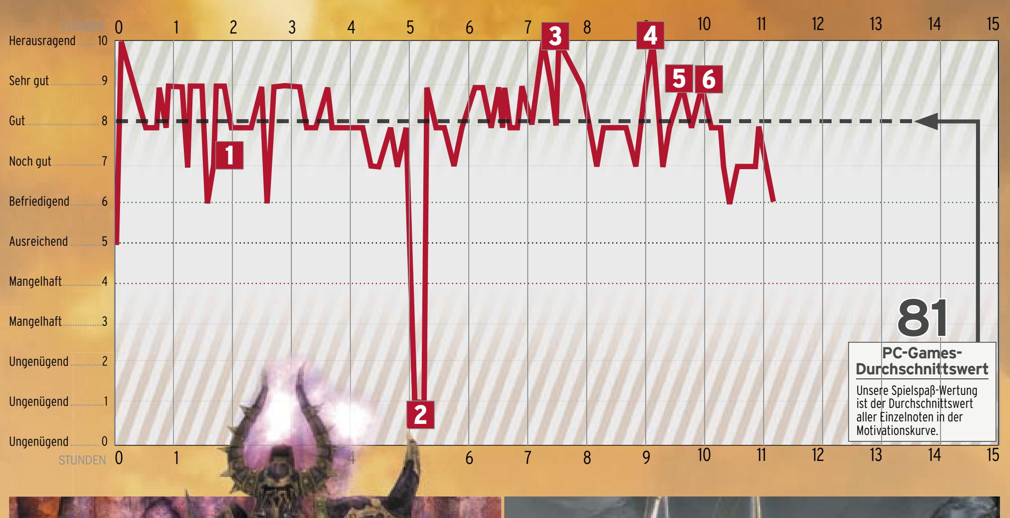
MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER 40 LEVELS +++ 8 KAPITEL +++ 4 VÖLKER



**1 DURCHMARSCH** In der letzten Mission des ersten Kapitels gilt es, eine Chaos-Festung zu erobern. Nach gerade mal fünf Minuten ist die Mission beendet – ein äußerst kurzes Szenario. Hier hätten wir mehr erwartet.

**2 PLOT-STOPPER** Im vierten Kapitel der Kampagne sollen wir mit der Elfenarmee zunächst eine Festung stürmen, haben aber unmittelbar davor keine Gelegenheit, Belagerungswaffen zu kaufen. Wir müssen einige Missionen wiederholen.

**3 SCHÖNES FINALE** In der letzten Imperiums-Mission brandet Welle auf Welle gegen unsere Mauern. Die KI handelt zwar nicht klug, hält uns aber durch die drückende Übermacht auf Trab. Das macht Spaß.






**4 COOL** Thorgar der Blutige hat in seiner Rolle als Dämonen-Champion einen starken Auftritt. Die Chaos-Kampagne beginnt damit stimmungsvoll und spannend.



**5 ELFEN KLATSCHEN** Uns scheint, dass die Entwickler an den Chaos-Missionen mehr Spaß hatten und viele gute Ideen wie die Vernichtung einer Flotte hierfür aufgespart haben.

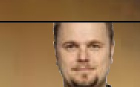


**6 SEMI-FINALE** Kurz bevor wir die Menschen vernichten, zerschlagen wir mithilfe eines Dämonenprinzen das Elfenheer. Fein!

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** Warhammer: Mark of Chaos
**Testversion:** 1.2 US
**Gespielte Minuten:** 667 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** 11:07
**Verkaufspreis:** € 50,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** 630 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** Ca. € 4,76

Wir haben die US-Version mit dem Patch 1.2 getestet, der kleine Design- und Balancing-Fehler behebt und Mehrspielerfunktionen hinzufügt. Größere Bugs werden nicht entfernt, da die Verkaufsversion 1.0 keine nennenswerten technischen Probleme hat.



**WARHAMMER: MARK OF CHAOS**
CA. € 50,-
24. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

**„Trotz Schwächen schafft es Mark of Chaos, den Spieler bei der Stange zu halten."**

**Warhammer: Mark of Chaos** ist gut, aber nicht der erhoffte Überflieger. Schade, denn Grafik und Hintergrundgeschichte sind erstklassig. Blackhole Entertainment hat viele tolle Designideen eingebracht, diese aber nicht konsequent umgesetzt. So sammeln Einheiten zwar Erfahrung und werden besser, allerdings ist das höchste Level zu schnell erreicht. Den Helden geht es da schon besser. Bis zu 40 Stufen können diese aufsteigen und auf einen Pool aus bis zu 21 Fähigkeiten zurückgreifen. Aber auch hier fehlt der letzte Kick. Die Heldenduelle sind wenig anspruchsvoll und so kommen viele Fähigkeiten nicht richtig zum Tragen. Die KI und das Missionsdesign sind jedoch die eigentlichen Schwachpunkte. Der Computergegner greift immer direkt und in kleinen Gruppen an. Auch die Levels wirken seltsam leer und bieten wenig taktische Möglichkeiten. Erfahrene Strategen sind auf diese Weise kaum gefordert. Trotzdem macht **Warhammer: Mark of Chaos** Spaß. Die coole Atmosphäre, die wirklich fantastisch aussehenden Einheiten und die kurzweiligen Schlachten halten den Spieler bei der Stange.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Blackhole Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Armies of Exigo
**Publisher:** Deep Silver
**Sprache (Handbuch):** Englisch (Englisch)
**Zielgruppe:** Einsteiger

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** 4 Spielmodi, 15 Karten, 4 Völker
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Kurzweilig, aber auf Dauer nicht motivierend

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Extrem schöne und detaillierte Modelle, aber tristes Leveldesign
**Sound:** Zumindest in der vorliegenden US-Version tolle Sprecher und stimmungsvolle Musik
**Steuerung:** Bewährte Echtzeit-Strategiespiel-Steuerung per Maus und Tastatur

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.500 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- + Insgesamt sehr schöne Grafik
- + Stimmige Geschichte mit tollem Hintergrund
- + Erfahrungs- und Upgrade-System
- − Berechenbare künstliche Intelligenz
- − Unterdurchschnittliches Missionsdesign

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **81**



**DER SCHATTEN DER VERGANGENHEIT** Noch immer pixeln die Schatten auf und standardmäßig ist keine 1.280er-Auflösung vorgesehen.



**DREI MANN HOCH** Die Spezialaktion „Schatten des Wolfes" ist in den letzten Schlachten unverzichtbar.

**TREIBGUT UND BEUTE** Der kräftige Bergtroll Rogash springt eindrucksvoll in gegnerische Truppenverbände.

**VIELE BEGEGNUNGEN** Jede Fraktion verfügt über neue Spezialeinheiten. Hier sehen Sie die elbischen Nordor-Kämpfer.

**NEBEL AUF DEN HÜGELGRÄBERHÖHEN** Die neuen Hexenmeister lassen Leichen regnen und verschlingen Seelen.



**ÜBER HOBBITS** In keinem **Herr der Ringe**-Spiel dürfen Halblinge fehlen – nur erleben sie diesmal ihr blaues Wunder.

# Die Schlacht um Mittelerde 2

**Aufstieg des Hexenkönigs |** „Kein Mann vermag mich zu töten", tönt der Nazgul-Anführer Ihnen im Add-on des Herr-der-Ringe-Strategiespiels entgegen. Sicher?

## DER SCHWARZE REITER

**Den Hexenkönig als Held kontrollieren Sie in den meisten Missionen. Während er durch zunehmende Kampferfahrung höhere Stufen erreicht, stehen weitere Spezialaktionen zur Verfügung, darunter auch die legendäre „Stunde des Hexenkönigs".**



Eine gute Möglichkeit, lange, sehr, sehr lange Winterabende angenehm zu verbringen, stellt die erweiterte **Herr der Ringe**-Fassung auf insgesamt sechs Silberscheiben dar. Wer sich mit einem hinreichenden Pizza- und Cola-Vorrat an das Heimkino-Epos macht, begegnet auf der dritten DVD der neuen Szene „Die Stunde des Hexenmeisters", in der der Anführer der Neun Gandalfs Stab zerbricht. Wie kam es zum Aufstieg des finsteren Ritters und welche Spezialfähigkeiten abseits einer markanten Stimmlage bringt das Nazgul-Dasein mit sich? Diesen Fragen gehen Sie in den gut zehn Spielstunden zum Add-on zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** nach.

Beherrschten Sie im Hauptspiel unter anderem Isengart und Mordor, taktieren Sie nun im Nordwesten Mittelerdes auf Tolkiens Spuren und errichten das dunkle Reich Angmar. Zunächst muss der Hexenkönig in den Bergen Verbündete finden, um im Wortsinne heroisch in die Schlacht zu ziehen – ein Bergtroll kommt dabei gerade recht. Anschließend kämpfen Sie Schlacht um Schlacht um die Vorherrschaft im Reiche Arnor, dass passenderweise vor kurzem zerfallen und damit geschwächt ist.

### Der Weg der Grauen Schar

Das Reich Angmar mitsamt seiner neuen Einheiten, Trolle und Helden begleiten Sie auch im verfeinerten Ringkrieg-Modus und im Freien Spiel (siehe Kasten). Die Hauptgeschichte verläuft diesmal streng linear und baut eine sehr dichte Erzählung auf. Der finstere Hexenkönig profitiert atmosphärisch davon, dass er in den Filmen deutlich präsenter war als Glorfindel und Konsorten. Die Chance, hier aber etwa am Epilog anzuknüpfen, wurde (bewusst?) vertan – auf die erneute „Stunde des Hexenmeisters" freuen Sie sich vergebens. Abseits dieser Enttäuschung bieten die Missionen alles, was sich der **Mittelerde**-Jünger wünscht. Sie schwitzen in spannenden Gefechten mit wenigen Einheiten, in denen ein kluger Einsatz der Spezialfähigkeiten hilft, etwa um auf gefrorenem Terrain besser gerüstet zu sein oder in den Rücken des gegnerischen Trupps eine Horde Orks zu beamen. Auch in der Missions-Gemeinschaft: Burgaufbau- und -verteidigungsszenarien, die beinahe ans fulminante Helms-Klamm-Szenario heranreichen und in denen Sie Ihrem Einigeltrieb in Gänze nachgeben können, um etwa von grimmigen Trollen Gebrauch zu machen, die von den Zinnen Tod bringende Gesteinsbrocken durch die Gegend schicken. Das Missionsdesign nutzt dabei die neuen Features des Spiels: Die finsteren Zauberer zum Beispiel setzen Sie in einer hektischen Rangelei um die Entweihung von Grabhügeln ein, während die Uhr unerbittlich tickt, weil Sie Ihr unheilschwangeres Werk vor Morgengrauen zu verrichten haben. In solchen hitzigen Momenten packt der **Aufstieg des Hexenkönigs** den Spieler wie die Macht des Rings in Peter Jacksons Film.

### Wanderung zum Scheideweg

So gut sich die Kämpfe auch spielen, der Aufbaupart des **Hexenkönigs** ist durchwachsen. Der Grund ist ebenso simpel wie ärgerlich: Selbst in der höchsten Zoomstufe zwingt jede nur halbwegs große Basis zum ständigen Scrollen und Suchen. Das macht jene Missionen mit längeren Basisaufbau übermäßig träge.

Weil nebenher der bekannte Soundtrack von Howard Shore Mittelerde aufleben lässt, die Landschaft nach wie vor detailliert gestaltet ist und die Animationen spektakulär über den Bildschirm flimmern – etwa, wenn der Sprung des Bergtrolles ganze Einheitenverbünde durch die Luft schleudert –, kommt beinahe Kino-Atmosphäre auf. Gestört wird diese allerdings durch kleinere Schwächen im Spieldesign.

Allen voran die künstliche Intelligenz hat den Verfasser ein ums andere Mal dem Aussehen Gollums um einiges näher gebracht. Da stehen gegnerische Pikeniere trantütig vor der Burg rum wie Sumpfkraut rauchende Halblinge – und lassen sich seelenruhig zusammenschießen. Im Gegenzug sind Mauern nach ihrer Erbauung nicht immer ein Hindernis für die scheinbar von David Copperfield angelernten Soldaten. Immerhin: Die Wegfindung ist gelungen, Verhaltens- und Formationseinstellungen verfeinern die Taktik.

Zumeist ist solch überlegtes Vorgehen aber nicht erforderlich. Besonders ärgert es Hobby-Strategen, etwa in der an sich so gelungenen Verteidigungsschlacht um Carn Dum, wenn nach vielen Versuchen mit verschiedenen Taktiken die Lösung so simpel ist: in den letzten Burgring viele billige Einheiten stellen – fertig. Die grandiose Atmosphäre allerdings sorgt dafür, dass Sie am Ende einer siegreichen Schlacht locker über solche Fehler hinwegsehen. (cb)

## Nachrichten aus Mittelerde

**Neben der neuen Kampagne gibt es auch zahlreiche Änderungen im beliebten Ringkrieg-Modus.**

### Neue Einheiten

Jede der bekannten Fraktionen bekam neue Super-Einheiten oder Gebäude spendiert: Für die Elben reiten berittene Bogenschützen in die Schlacht, Mordor bietet passend schwarze Reiter auf und bei den Zwergen ist neben Zeloten noch der neue Held Prinz Brand mit von der Partie. Um das Balancing zu wahren, dürfen Sie von den elitären Kämpfern maximal drei Verbünde gleichzeitig besitzen.

### Ringkrieg-Änderungen

Passend zur Kampagne gibt es den Fall Angmars nun auch als historisches Szenario. Darüber hinaus wurde das Tempo im Ringkrieg angezogen: Einheiten werden schneller rekrutiert und die Rohstoff-Produktion geht etwas einfacher voran. Außerdem stellen Ihre Schmieden Belagerungswaffen her. Nach wie vor ist der Ringkrieg langfristig sehr atmosphärisch und motivierend.

**AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS**
CA. € 30,-
30. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN

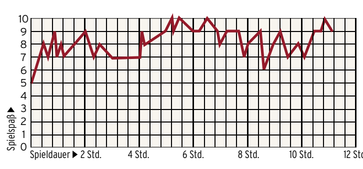
**„Mein Schatz! Trotz kleiner Kratzer lässt mich der Add-on-Ring nicht los."**

Auch auf die Gefahr hin, dass mich die Tolkien-Gemeinschaft brandmarkt: Ich konnte mit der Geschichte von **Die Schlacht um Mittelerde 2** nie so furchtbar viel anfangen, zu blass erschienen mir die Charaktere. Das mit dem Hexenkönig nun ein Bösewicht zu kommandieren ist, der vitale Erinnerungen an die Schlacht um Gondor weckt, begeistert mich. Insgesamt ist die Geschichte tempo- und abwechslungsreich inszeniert, jeder, der mit **Der Herr der Ringe** etwas anfangen kann, findet sich sofort ins Spiel ein. Dass die hektischen Kämpfe mitunter etwas chaotisch sind, stört mich kaum. Aber dass der Basisaufbau so unübersichtlich gerät, ist ein Lapsus, ebenso die gelegentlichen Aussetzer der künstlichen Intelligenz. Dennoch: Wer das Hauptspiel mag, kann bedenkenlos zugreifen!

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Electronic Arts
**Titel vom selben Entwickler:** Schlacht um Mittelerde | C&C Generäle
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 12 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Ringkrieg und Skirmish auf freien Karten
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8 Spieler
**Fazit:** Hektische Action mit Balancing-Problemen

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Pixelige Schatten, sonst detailreiche Figuren und lebendige Animationen
**Sound:** Originalmusik und EAX-Unterstützung
**Steuerung:** Eingängig wie beim Hauptspiel

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- \+ Überzeugende, spannende Missionen
- \+ Neue Einheiten und Detail-Verbesserungen
- \+ Packende, nahezu cineastische Atmosphäre
- − Unübersichtlicher Basis-Bau
- − Verpeilte künstliche Intelligenz

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **83**



**GIGANTISCH** Das Imperium wirft einen Super-Sternenzerstörer ins Gefecht, die Annihilator. Das Schiff ist ein harter Brocken, durch konzentriertes Feuer aber zu knacken.

**UNGEHEUERLICH** Eine der neuen und zugleich mächtigsten Bodeneinheiten sind berittene Rancors.



**WIEDERSEHEN** Sie besuchen die Wolkenstadt Bespins, bekannt aus **Star Wars: Episode 5**.

## Welche neuen Ideen bringt Forces of Corruption?

**Das Add-on bietet eine neue Spielpartei, weitere Helden und Veränderungen im Gameplay.**



**GANGSTER** Tyber Zann (links) und Urai Fen (rechts) sind die Protagonisten des Add-ons. Sie kämpfen gegen Jabba, das Imperium und die Rebellen.

**AUFSTELLUNG** Im Gegensatz zum Hauptspiel können Sie nun Ihre Truppen vor Gefechten auf strategisch wichtige Verteidigungspositionen der Karte verteilen.





**KORRUPTION** Statt Planeten mit Gewalt einzunehmen, korrumpieren Sie diese. Die meisten Welten lassen sich auf zwei Wegen unterwandern.

**STRATEGIEKARTE** Der gelbe Nebel um die Flugrouten und Planeten zeigt an, dass diese Bereiche korrumpiert sind.

PC Games Silber Award 85 01/2007

# Empire at War

**Forces of Corruption |** Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. So kalkuliert Tyber Zann, narbengesichtiger Anführer eines galaktischen Verbrechersyndikats.

Zann giert nach Reichtum und vor allem nach Macht. Bevor er jedoch seine Eroberungspläne umsetzen kann, muss er erst einmal aus den Gefängnisminen von Kessel entkommen. Gangsterboss Jabba hat ihn nämlich an das Imperium verpfiffen und ließ ihn dorthin verfrachten. Doch die Flucht gelingt und Jabba erfährt leidvoll, dass man erntet, was man säht.

So dramatisch beginnt das neue Add-on zum Echtzeit-Strategie-Hit **Star Wars: Empire at War**. Entwickler Petroglyph führt mit der Unterwelt eine dritte Spielpartei ein, die sich Mafiamethoden bedient, statt frontal anzugreifen. Der Spieler darf natürlich von Beginn an Planeten angreifen und erobern. Ihr Kriegsmaterial ist anfangs aber noch veraltet und zahlenmäßig begrenzt. Damit sind Sie dem Imperium und der Rebellenallianz militärisch unterlegen. Erst später, wenn Sie bei den Gegnerparteien genügend Technologien gestohlen haben, ziehen Sie gleich.

## Korruption

Sie fangen mit nur einer kleinen Flotte und einer Hand voll Männer an und steigen allmählich vom lokalen Gangster zum intergalaktischen Verbrecher auf. Damit unterscheidet sich **Forces of Corruption** wohltuend von der Rebellen- und Imperiumskampagne des Hauptspiels. Bevor Sie eine Welt einnehmen, schicken Sie eine Spezialeinheit namens Verderber aus, welche verschiedene Fähigkeiten besitzt, um die Zielwelt zu unterwandern. Entweder bestechen Sie hochrangige Beamte und verdienen damit mehr Geld. Oder Sie bekommen Produktions- oder Kampfboni für bestimmte Einheitentypen freigeschaltet. Oder Sie ziehen die Bevölkerung auf Ihre Seite, die Sie daraufhin bei einer Invasion tatkräftig unterstützt. Sabotageakte wie die Sprengung von Kasernen gehören auch zum Repertoire der Verderber; welche Möglichkeiten sich bieten, hängt vom Planeten ab. Es ist freilich nicht unbedingt nötig, alle Welten einzunehmen - dank Korruption erhalten Ihre Flotten durch korrumpierte Systeme freies Geleit. Alles in allem eröffnet die neue Unterwelt-Spielpartei eine weitere strategische Ebene, die wunderbar ins alte Spielgefüge passt und die Balance nicht zerstört.

## Nachschub ist verfügbar

Die mit **Forces of Corruption** hinzugekommenen Truppen und Waffen sind zwar in **Empire at War** neu, größtenteils aber aus den **Star Wars**-Filmen oder dem sogenannten erweiterten Universum übernommen. Für Nicht-**Star Wars**-Fans: Als erweitertes Universum bezeichnet man die unzähligen Videospiele, Romane und Comics rund um den **Krieg der Sterne**. Einen Teil davon hat George Lucas bereits in die Filme übernommen und auf Starwars.com in die offizielle Geschichte eingefügt. So bekommt die Unterwelt den Prototypen des Super-Sternenzerstörers Eclipse in die Hände, der in den **Star Wars**-Comics **Dark Empire** unter dem Kommando des dunklen Jedis Luke Skywalker steht! Die Eclipse ist das Pendant zu den Super-Sternenzerstörern, mit denen Sie es in **Forces of Corruption** erstmals zu tun bekommen. Mit der Einführung dieser Mega-Schiffe sind die Entwickler den Wünschen der Fangemeide nachgekommen - sehr lobenswert.

## Neue Welten entdecken

Neben einer weiteren Kampagne, einer frischen Spielpartei sowie vielen neuen Einheiten sind auch zwölf Planeten hinzugekommen. Alte **Star Wars**-Hasen kennen die meisten davon bereits. So gelangen Sie nach Mandalore, der Heimat der berüchtigten mandalorianischen Söldner, aus deren Reihen zum Beispiel Kopfgeldjäger Jango Fett stammt. Auch Honoghr ist dabei, Ursprung der imperialen Noghri-Killerkommandos. Sie dürfen sogar das Trümmerfeld des ersten Todessterns besuchen! Insgesamt umfasst die **Empire at War**-Galaxis nun 55 Planeten, was den Spielmodus Galaktische Eroberung noch interessanter macht.

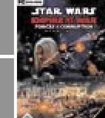
## Kleine Schwächen

Einzig die Präsentation und die Umsetzung der Gaunergeschichte gefallen uns nicht so recht. Zum einen siezen sich die beiden Obergangster Tyber Zann und Urai Fen ununterbrochen – auch Verbrecher wahren anscheinend Umgangsformen. Zum anderen sind offensichtlich viele Begriffe oder Formulierungen wörtlich aus dem Englischen übersetzt worden, was in der deutschen Fassung sehr merkwürdig klingt. So fordert die oberste Schwester eines Killerordens den Kopf des imperialen Gouverneurs, weil sie „fälschlicherweise inhaftiert wurde". Dazu kommen einige Unstimmigkeiten in der Handlung. Bestes Beispiel ist Tyber Zanns Ausbruch aus dem Gefängnis. Nachdem ein Maus-Droide seine Zelle betreten und ein Nachrichten-Hologramm von Jabba ausgestrahlt hat, schließt sich die Tür nicht wieder und der Gangster kann einfach hinausspazieren. Dazu verspricht er seinen Mitgefangenen Freiheit und Abtransport vom Planeten, lässt sie dann aber mit Absicht zurück, ohne dass die Ex-Kameraden auch nur leise Kritik äußern. Bei einem Spiel zu **Star Wars**-Filmen erwarten wir eine besser durchdachte Story. Die optische Qualität der Zwischensequenzen lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Verwöhnt durch Echtzeit-Strategiespiele wie **Company of Heroes** oder **Paraworld**, wirken die **Star Wars**-Szenen überholt.

Zudem ist die Wegfindung der Rancor-Einheiten bescheiden. Die Entwickler haben sich zwar Mühe gegeben, den Giganten eine glaubwürdige Bewegungsroutine zu verpassen – Rancors beschreiben einen Bogen, statt auf der Stelle zu wenden –, dafür bleiben sie oft an Gebäuden, Einheiten oder Geländemerkmalen hängen. Das nervt. (oh)

**AUS ALT MACH NEU** Die neuen Raumjäger der Unterwelt sind ausgemusterte Militärflieger.

**BESTOCHEN** Die Sturmtruppen im Hintergrund kämpfen genau wie der imperiale Transporter auf unserer Seite gegen loyale Imperiumstruppen.



**FORCES OF CORRUPTION**
CA. € 30,-
26. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

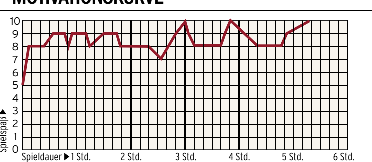
### „Die Entwickler haben die Korruption nahtlos in Empire at War eingebettet."

Ja, **Forces of Corruption** ist ein würdiges Add-on. Die Korruptionsidee ist nahtlos in das Spielsystem eingebettet, die neuen alten Einheiten stehen wunderbar im Kontrast zum geschniegelten Imperium und den zusammengewürfelten, aber technisch versierten Rebellen. Die teildynamische Kampagne funktioniert zudem auch im Add-on prächtig. Nur ist sie mit rund sechs Stunden Spielzeit äußerst kurz geraten. Dafür hat der Spieler mehr Entscheidungsmöglichkeiten. Will ich sofort eine direkte Konfrontation riskieren oder klopfe ich meine Gegner per Korruption weich? So weit der Pflichtteil, es folgt die Kür. Versprüht das Add-on dasselbe coole **Star Wars**-Flair wie das Hauptspiel **Empire at War**? Ich finde nicht. Das Gangsterpärchen kommt einfach nicht glaubhaft genug rüber, Fettklops Jabba ist mir nicht fies genug.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Petroglyph
**Titel vom selben Entwickler:** Star Wars: Empire at War
**Publisher:** Activision
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

**MOTIVATIONSKURVE**





**Getestete Spieldauer:** 5 1/2 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** 4 Spielmodi, 3 Parteien, 52 Karten
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Der Modus gewinnt durch das Add-on.

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Immer noch gut, aber nicht spitze
**Sound:** Sounds/Musik super, Synchronisation nicht
**Steuerung:** Etwas träge, sonst solide

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- ➕ Eine interessante neue Spielpartei
- ➕ Zwölf neue Planeten
- ➕ Super-Sternenzerstörer endlich im Spiel
- ➖ Synchronisation ist nicht gelungen
- ➖ Durchwachsene Hintergrundgeschichte

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)** **85**



**FEUEREIFER** Feuer- sowie die hier zu sehenden Magmadrachen zählen zu den neuen Kreaturen und sind mit den Zwergen im Bunde.



**KAMPFPAKETE** Im Zwergenland legen wir uns mit den Bewohnern an, die aber weder klein noch schwach sind.



**UNTERTAGE** Teilweise ziehen Sie mit Ihren Helden durch unterirdische Höhlen und verhauen fiese Monster.

# Heroes of Might and Magic 5

**Hammers of Fate |** Kämpfer, Karten, Kampagnen – das Add-on bringt einiges Material und bügelt ein paar Kanten aus.

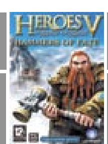
## ZWERGEN-AUFSTAND

Die Untertage lebenden Zwerge sind zähe Kämpfer. Ihre Magier gebieten mit ihren Runen über mächtige Feuermagie und schicken gegen Feinde ungestüme Feuerdrachen in den Kampf.



Ihr dient der Königin – doch wem dient sie?" An dieser Frage eines besiegten Feindes hat Heldin Freyda reichlich zu knabbern. Denn Zweifel an den blutrünstigen Befehlen ihrer Herrin nagen schon länger an ihr und führen sie schließlich ins Land der Zwerge, dem neuen Völkchen im Add-on zu **H.oM.M. 5** – mehr wollen wir von der Geschichte aber nicht verraten. Der Plot der drei Kampagnen mit jeweils fünf Missionen ist jedenfalls spannend und bietet einige Tage Spielspaß. Wie im Hauptprogramm tritt dann genau an manchen Stellen Langeweile ein, wenn Sie etwa bestimmte Ressourcen benötigen und deshalb einige Wochen im Spiel vorspulen müssen. Selbstverständlich dürfen Sie sofort mit dem vorwiegend Untertage anzutreffenden Zwergenvolk losspielen, das in den eisigen Gebirgszügen von Ashan lebt. Die vermeintlich kleinen Kerle entpuppen sich als kompakte Muskelpakete, die mit vier starken Helden, Runen-Zauberern und zähen Nahkämpfern wie Berserkern und Bärenreitern in den Schlachten auftrumpfen. Und: Feuerdrachen stehen der Armee als tatkräftige Verstärkung zur Seite. Darüber hinaus bekommen Sie mit **Hammers of Fate** jede Menge Materialnachschub: fünf Einzelspieler- und zehn Mehrspielerkarten, diverse Kreaturen, Gebäude und Gegenstände sowie mehr als ein Dutzend Kämpfer.

Ein paar Dinge wurden an der Spielmechanik verändert. So sind wieder die aus früheren Teilen bekannten Karawanen dabei, die Ihnen das Leben in puncto Einheitenmanagement erleichtern. Ein Zufallsgenerator würfelt Gefechtskarten neu zusammen und im Mehrspielermodus laufen die Spielzüge gleichzeitig ab, was dem Spielfluss zugutekommt. (as)



**HEROES OF M&M 5: HAMMERS OF FATE**

CA. € 25,-
16. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



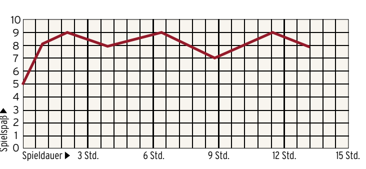
**„Gutes Kampagnen-Futter und kleinere Neuerungen."**

**Heroes**-Spieler bekommen frisches Futter, von allem gibt es mehr: Kreaturen, Spielkarten, Gebäude, Zaubersprüche et cetera. Echte spielrelevante Änderungen gibt **Hammers of Fate** dagegen kaum her. Das fällt bei einem Add-on im Prinzip nicht wirklich negativ ins Gewicht. Allerdings hätten die Entwickler etwa den Wirtschaftsteil doch noch ein Stück interessanter gestalten dürfen. Dafür ist die Kampagne bis auf ein paar prinzipbedingte Längen sehr gut gelungen, kommt mit spannender Handlung daher und bietet ordentlich Spielzeit. Versierte Taktiker sind interessanterweise genauso gefordert wie nun auch Anfänger mit dem leichten Modus klarkommen sollten. Wirklich freuen dürfen Sie sich über die fortan gleichzeitig möglichen Züge bei Mehrspielerpartien und den Zufallsgenerator für Karten.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Nival Interactive
**Titel vom selben Entwickler:**
Blitzkrieg 2 | Silent Storm | Wächter der Nacht
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 13 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** 26 Karten plus Zufallskarten
**Zahl der Spieler:** Zwei bis acht Spieler
**Fazit:** Besser, dank gleichzeitigen Zügen

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Durchgehend hohes Niveau
**Sound:** Guter bis sehr guter Soundtrack
**Steuerung:** Abgesehen von einigen umständlich zu bedienenden Menüs gut

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

+ Gut gestaltete Kampagnen
+ Verbesserungen an der Spielmechanik
+ Viel nettes zusätzliches Material
− Insgesamt bekannte Kost
− Nach wie vor Längen durch das Spieldesign

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **82**




**DYNAMISCH** Kämpfe stehen natürlich ganz weit vorn in Obsidians Rollenspiel – und die sind eine echte Augenweide. Wem es dabei zu hektisch zugeht, der nutzt die Pausefunktion und erteilt in Ruhe Befehle.

# Neverwinter Nights 2

Kesse Dämonenabkömmlinge im Streit mit sturen Zwergen? Keine Frage, in Obsidians neuem Rollenspiel sind Ihre Talente als Gruppenleiter mehr denn je gefragt.

Der Kampf Gut gegen Böse tobt schon seit Urzeiten in den Forgotten Realms (die Vergessenen Reiche) der Pen-&-Paper-Rollenspiel-Vorlage im AD&D-Universum. Am PC erlebten Fantasy-Freunde des guten Geschmacks Highlights wie die **Baldur's Gate**-Serie, wo Spieler mit markanten Charakteren wie Minsc, Nalia, Aerie oder Keldorn in den Kampf ziehen. Der Nachfolger **Neverwinter Nights** schaffte es nicht, das große Rollenspielparty-Erlebnis zu wiederholen – zu farblos waren die Figuren, zu träge die Kampagne. Mit **Neverwinter Nights 2** ist das erfreulicherweise anders, Obsidian Entertainment sei Dank. Die Schöpfer von **Knights of the Old Republic 2** (**KotOR 2**) haben sich auf eine klassische Rollenspielparty besonnen, bei der Sie jederzeit zwischen den Mitgliedern wechseln können.

## Gutmensch oder Schlächter

Das Rollenspiel AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) steht für komplexe Charaktererschaffung, die auch bei **Neverwinter Nights 2** das Grundgerüst bildet. Basierend auf der Regelversion 3.5 verbringen Sie auf Wunsch schon die erste(n) Spielstunde(n) damit, Ihren Protagonisten zu gestalten – nicht mit irgendwelchen Optikspielereien wie etwa in **Oblivion**, nein, Attributwerte und Hunderte von Fertigkeiten, Talenten, Zaubersprüchen gilt es zu überblicken. Das freut den eingefleischten Fan. Doch bevor Sie nun entsetzt aus der Thematik aussteigen wollen, keine Sorge, für ungeübte oder ungeduldige Spieler gibt es die Möglichkeit, den künftigen Helden in Windeseile zusammenzuschustern – per Klick auf die „Empfohlen-Taste". Käufer der Collector's Edition bekommen dazu noch je zehn vorgefertigte Charaktere geliefert.

## Charaktertrubel – wozu?

Der große Wert, den die Entwickler auf die Charaktererstellung legen, spiegelt sich im Spielverlauf wider. Anders als im Vorgänger spielt Ihr Tun und Handeln eine deutlich stärkere Rolle. Hier kommen vor allem Ihre Mitstreiter zur Geltung, die sich in Ihre Entscheidungen einmischen, Aktionen kommentieren und bewerten. Was dem kämpferischen Zwerg in Ihrer Gruppe gefällt, sorgt bei der ausgeglichenen Druidin vielleicht für Unmut. Auf diese Weise gewinnen oder verlieren Sie sogenannten Einfluss auf die Figuren, was zum Beispiel weitere Dialoge oder gar Aufträge freischaltet oder hemmt (dieses Feature war schon bei **KotOR 2** im Einsatz). Daraus entsteht ein grandioses Gruppengefühl, das man als Rollenspieler von **Baldur's Gate 2** kennt. Die Charaktere streiten miteinander, aber es sind auch Romanzen möglich. Daraus resultiert der große Reiz im Spiel, die Party stets aufs Neue zu mischen, um verschiedene Spielerlebnisse zu erfahren. Die Gruppenzusammenstellung ist jedoch recht umständlich. Zwar gibt es die Taverne „Flaschenpost" in Niewinter, die als „Partyzentrale" dient, eine Schnellreisefunktion dorthin fehlt aber (die war beispielsweise in **KotOR 2** noch enthalten).

## Gut gesprochen, Häuptling

Klar geht es im Großen und Ganzen linear in der Story-Entwicklung zu und letztendlich führen die verschiedenen Dialogoptionen doch nur auf die Grundaussage, sich für eine gute oder böse Handlung zu entscheiden. Aber der Weg dahin ist in ausgefeilte Dialoge verpackt und professionell präsentiert: Alle wichtigen Personen haben markante Sprecher. Ein weiteres Indiz dafür, wie immens wichtig gut gesprochene Dialoge in einem Rollenspiel sind – damit steigt oder fällt nun mal die Atmosphäre. Diese wird bei **Neverwinter Nights 2** noch zusätzlich durch in der Regel cineastisch dargestellte Story-Dialoge verstärkt – ebenfalls ein schönes Erbe aus **Knights of the Old Republic**! Auch die klassischen Textfenster des Vorgängers sind enthalten; aber wem die Dialoge in den genannten Vorgängerspielen schon zu lang waren, der lässt besser die Finger von **Neverwinter Nights 2**. Der volle Spielspaß entfaltet sich nur, wenn Sie sich Zeit nehmen, mit Ihren Gruppenmitgliedern, mit Quest-Gebern, Händlern und der Sippschaft der Nichtspielercharaktere zu quatschen bis der Kopf qualmt. Das lohnt sich – zumindest, wenn man die Kampagne zum ersten Mal durchspielt. Wiederholungstäter vermissen allerdings bald eine Schnelltastenfunktion, mit der sich allzu bekannte Zwischensequenzen komplett überspringen ließen.

## Taktik-Action

Das Kampfsystem geht konform mit **Neverwinter Nights** und **KotOR** – sprich, Sie prügeln, hauen und zaubern in Echtzeit,

## Gute Seiten, schlechte Seiten



**GEWÖHNUNGSSACHE** Die Partyleiste am rechten Bildrand ist zwar schön, aber beschworene Kreaturen lassen sich nicht auswählen. Auch die Reihenfolge der Porträts lässt sich nicht ändern.

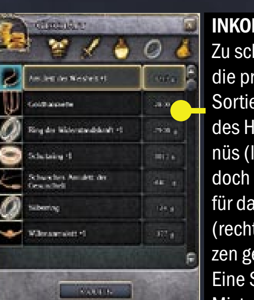
**ALTER BEKANNTER** Die Schnellzauberleiste ist in der aktuellen Form etwas mickrig ausgefallen. Anstelle von umschaltbaren Zwölferleisten wäre es besser gewesen, dem Spieler optional zu erlauben, mehrere Aktionsleisten gleichzeitig sichtbar zu machen.

**HÄSSLICH** Zoomen Sie nahe an die Figuren heran, bemerken Sie häufig matschige und unscharfe Texturflächen. Dieser Sachverhalt steht im krassen Gegensatz zu den massiven Hardware-Anforderungen des Spiels.

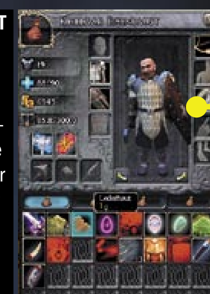
**KLEIN, ABER FEIN** Die unscheinbare Modi-Leiste erweist sich als nützliches und praktisches Element. Damit haben Sie schnellen Zugriff auf Spezialtalente wie zum Beispiel Suchen, Schleichen oder auch heftigen Angriff.

**ORIENTIERUNGSLOS** Minimaps sollen als Spielhilfe dienen, schließlich sind die Zeiten von Kästchenpapier und Bleistift für Rollenspieler längst vorbei. Aber es gibt viele Karten, auf denen Ein- und Ausgänge nicht verzeichnet sind. „Macht ja nix", denkt der gewiefte Spieler, „mache ich eben eine Kartennotiz." Doch auch hier: Fehlanzeige – da ziehen wir die Testerstirn kraus.

**EINFALLSLOS** Obwohl die meisten Levels dank des neuen Editors viel hübscher ausgefallen sind als noch im Vorgänger, gibt es immer wieder Stellen, an denen die Entwickler scheinbar keine Lust mehr hatten, Objekte einzufügen. Das Ergebnis sind öde Gras-Fels-Abschnitte wie hier (kurz vor Fort Locke).



**INKONSEQUENT** Zu schade, die praktische Sortierfunktion des Händlermenüs (links) wäre doch wunderbar für das Inventar (rechts) zu nutzen gewesen. Eine Sache für Mister Patch.



**UNORDENTLICH** Das Inventardesign ist nicht gerade gelungen. Zu undeutlich sind die Icons. Auch das Vergleichen von Gegenstandswerten artet in mühsame Kleinarbeit aus.

## Kampf den Bugs

**Gehört schon fast zum Rollenspielalltag – patchen, patchen, patchen**

Auch **Neverwinter Nights 2** bricht nicht mit dem momentanen Publisher-Brauch, gleich am Verkaufstag Patches am Start zu haben, die Programmfehler beheben sollen. Im vorliegenden Fall gab es im Verlauf des Tutorials und des ersten Aktes zunächst keine Probleme. Doch die anfängliche Freude wandelte sich gegen Ende des ersten Aktes in herbe Enttäuschung. Trotz Patch auf die Version 1.01 kam es zu Bugs durch nicht ausgelöste Zwischensequenzen, wenn man gerade nicht den Hauptcharakter steuerte. Und Akt 2 wollte partout gar nicht starten. Wenn Sie das Heft in den Händen halten, ist höchstwahrscheinlich schon Patch 1.03 verfügbar (laut Entwickleraussage für den 23. November vorgesehen).
– Liebe Entwickler, es ist ja schön, dass ihr im Falle von **Neverwinter Nights 2** fleißig patcht, aber wäre es nicht besser gewesen, erst all die Fehler auszumerzen, bevor man das Spiel in den Handel bringt? Wie lange fungieren wir Spieler denn noch als Bug-Jäger?

## Editor



War es im Editor des Vorgängers noch verhältnismäßig leicht, schnell eigene Dungeons zu entwerfen, benötigen Sie im massiv aufgebohrten Version des aktuellen Toolsets deutlich mehr Einarbeitungszeit. Levelbastler freuen sich jedoch darüber, da der Editor nun leistungsstärker ist.

## Festung

Ein gelungenes Feature in **Neverwinter Nights 2** ist zweifellos die Verwaltung der eigenen Festung. Ähnlich wie in **Spellforce 2** bekommen Sie im Lauf der Kampagne ein Stück Land nebst Festung überstellt. Wer sich nun Zeit und Muße nimmt, kann das anfangs recht vergammelte Lehen in eine blühende Idylle mit dicker Bastion verwandeln. Schmiede, Händler und weitere Truppen lassen sich anwerben. So fühlt man sich schon nach kurzer Zeit als wahrhaftiger Burgherr. Zuguterletzt gilt es sogar, Ihren Besitz zu verteidigen.



pausieren das Geschehen aber jederzeit bequem mit der Leertaste. Die neuen Befehlsleisten für Schnellzauber, Zauberbuch und Verhaltensmodi sind sehr gut gelungen. Wie in Multiplayer-Online-Rollenspielen üblich, lassen sich sogar die meisten Menüfenster frei verschieben.

### Alles im grünen Bereich?

Keine Frage, **Neverwinter Nights 2** ist für alle Rollenspieler, die es gern klassisch mögen, ein wahrer Hochgenuss. Trotzdem gibt es in der Neufassung einige alte Unschönheiten des Vorgängers: Warum beharren die Entwickler darauf, beim Durchsuchen von Verblichenen den Sound einer sich öffnenden Truhe abzuspielen – das wirkt einfach unfreiwillig albern. Der akustische Hintergrund überzeugt ebenfalls nicht vollends. Neben einigen neuen und wundervoll atmosphärischen Musikstücken kommen auch die alten Titel zum Einsatz, die nicht so gelungen sind. Bei den Sprachdateien herrschte zum Patch-Stand 1.02 noch rege Verwirrung. Für Ihren Hauptcharakter stehen gerade mal vier deutsche Samples zur Verfügung, aber dazu noch jede Menge englischer Stimmen – Freunde der Anglistik sind hier klar im Vorteil. Im Spiel kommt es ab und zu vor, dass Nichtspielercharaktere oder Stimmenwirrwarr mal deutsch, mal englisch daherkommen, was etwas verwirrend ist.

Aus unserer Sicht unverständlich ist die Entscheidung, keine Notizfunktion mehr auf der Minikarte zu haben. Vor allem in Verliesen und Höhlen ist es oft schwierig, die Orientierung zu behalten, da nicht immer alle Ausgänge markiert sind.

Dass beschworene Kreaturen nicht mehr steuerbar sind, ist laut Aussage der Entwickler eine bewusste Design-Entscheidung. Fakt ist, dass dadurch einiges an taktischem Niveau abhandenkommt, wenn die Tierchen Dachs, Wolf & Co. nach Gutdünken ihre Beißerchen in Feindesfleisch versenken. Generell ist die Kontrolle der Figuren nicht optimal: Ständig ist der Spieler gezwungen, die verschiedenen Kamera-Ansichten durchzuschalten, weil sich Objekte störend ins Bild schieben, die das Spiel nicht ausblendet.

### Ehre, wem Ehre gebührt

Auch wenn der vorangegangene Abschnitt typischen Test-Mecker-Charakter hat und derzeit (Version 1.02) noch Bugs für Frust sorgen: **Neverwinter Nights 2** ist in vielen Dingen klar besser als der Vorgänger und kehrt zu klassischer Rollenspielkost mit toller Story und überzeugenden Charakteren zurück. (sw)



**TEAMARBEIT** Auch wenn die Standardkämpfe leicht zu bestreiten sind, macht es einfach nur Spaß, die verschiedenen Talente und Fähigkeiten der Gruppenmitglieder einzusetzen.



**ANIMALISCH** Durch das Zusammenspiel von Texturen und Lichtkunstgriffen entstehen grandiose Grafikeffekte – die allerdings einen Höllen-PC voraussetzen.





## PC Games Motivationskurve: Neverwinter Nights 2

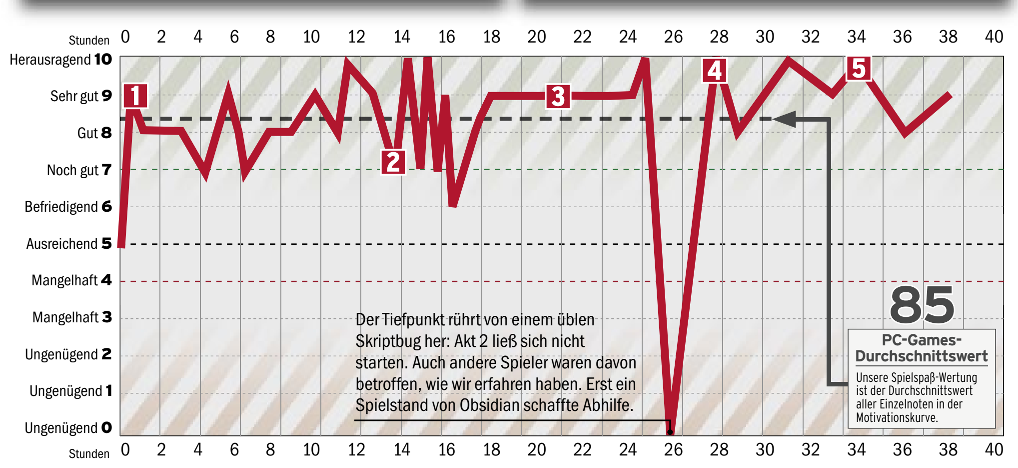
**EINZELSPIELER** 3 AKTE +++ 16 RASSEN +++ 12 KLASSEN



**1** Das nennen wir doch mal einen gelungenen Einstieg: Sofort nach dem beschaulichen Tutorial in Westhafen wehren wir einen Angriff von Grauzwergen und bizarren Klingenwesen ab.



**2** Optische Leckerbissen sind die Zauberspruchefekte, die die KI-Mitstreiter allerdings nicht immer optimal wählen. Erfahrene Spieler sind gut beraten, die Aktionen sämtlicher Gruppenmitglieder selbst zu steuern.

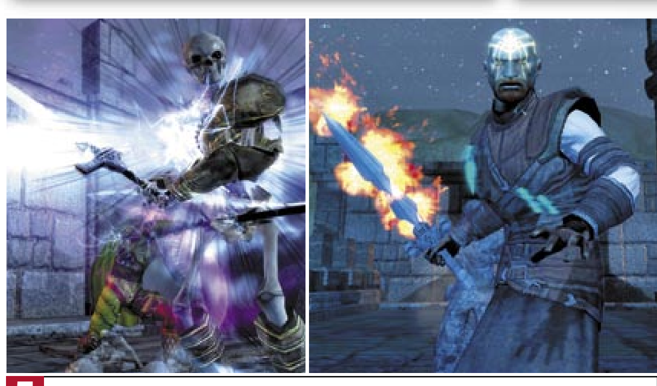





**3** **SPITZOHR** Immer wieder pausieren wir das Spiel, um uns die Figuren aus der Nähe anzuschauen.



**4** **GRÜNSTICH** Im zweiten Akt jagen wir hauptsächlich Dämonen – die Bosskämpfe werden härter.



**5** Der dritte Akt ist ein absolut knalliger Showdown. Allein die Belagerung der Kreuzwegfeste besitzt enormes Spannungspotenzial. Vergessen sind die unschönen Skriptbugs, die uns vorher gepestet haben – jetzt ist das Spiel nur noch fett!

### Die Test-Abrechnung

| | |
|---|---|
| **Produkt:** | Neverwinter Nights 2 |
| **Testversion:** | gepatchte Version (1.02) |
| **Gespielte Minuten:** | 2.280 |
| **Spielzeit (Std.:Min.)** | 38:00 |
| **Verkaufspreis:** | € 45,- |
| **Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** | 2.125 |
| **Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** | Ca. € 1,27 |

Die Testversion lief stabil und absturzfrei. Nach satten 38 Stunden sind wir am Ende der Hauptgeschichte angelangt, haben dabei aber etliche Nebenaufträge ausgelassen. Ohne den Speicherbug wäre eine noch höhere Wertung drin gewesen.

**NEVERWINTER NIGHTS 2**
CA. € 45,-
02. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS

**„Potzblitz, es gibt doch noch ein schönes Rollenspielleben nach Baldur's Gate 2.“**

Wer unseren Online-Vorabtest zu **Neverwinter Nights 2** gelesen hat, weiß, dass mir AD&D-Spiele seit jeher zugesagen. Etwas zittrig war ich daher anfangs schon, was Entwickler Obsidian wohl aus der Vorlage gebastelt hat. Das Ergebnis hat mich glücklich, aber auch wütend gemacht. Dialoge, Story, Charaktere sind top. Nicht selten habe ich angesichts der hervorragend gesprochenen Texte förmlich vor Lachen unter dem Tisch gelegen. Optisch macht das Spiel ordentlich was her, kommt aber nicht an die Referenz **Oblivion** heran (lediglich die Hardware-Anforderungen sind genauso happig). Umso ärgerlicher stießen mir im Test die Skriptfehler auf, die der gepatchten Verkaufsversion (1.01) anhafteten und zum Teil für kompletten Spielstopp sorgen. Auch das Partyverhalten ist nicht gerade als intelligent zu bezeichnen (schalten Sie es besser ganz ab). Kurz vor Redaktionsschluss stand uns der Patch 1.02 zur Verfügung, der mit etlichen Skriptproblemen aufräumte. Leider gab es für den im Test aufgetretenen Speicherbug (siehe Motivationskurve) keine Lösung, was **Neverwinter Nights 2** drei Wertungspunkte kostet.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Obsidian Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Knights of the Old Republic 2: The Sith-Lords
**Publisher:** Atari
**Sprache (Handbuch):** Multilingual (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Koop- und Spieler-gegen-Spieler-Spiel
**Zahl der Spieler:** Maximal 64
**Fazit:** Kampagnenerlebnis im Team – super!

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** 4
**Grafik:** Hübsch bunter Look, Figuren glänzen etwas zu stark. Fette Zauberspruchefekte.
**Sound:** Toll vertonte Dialoge, aber zu viele alte Musikstücke aus dem ersten Teil.
**Steuerung:** Kamerabedienung hakt oft.

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

- + Gute Story und herausragende Charaktere
- + Abwechslungsreiche Quests
- + Leistungsstarker Editor
- − Fitzeliges Inventar, KI- und Skriptfehler nerven
- − Das dürftige Handbuch (dt. Version) ist ein Witz

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

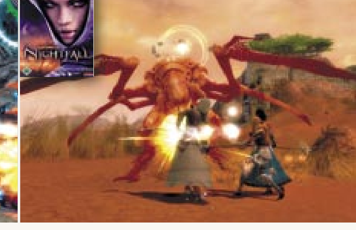
**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **85**

## Welches Guild Wars ist das richtige Spiel für mich?

**Drei Kapitel stehen zur Auswahl, hinzu kommen noch die neuen PvP-Editionen. Alle Spiele sind frei kombinierbar, laufen aber auch völlig eigenständig.**









### Guild Wars Prophecies

Das erste **Guild Wars** stellt lediglich die sechs Basisklassen zur Wahl. Der Kontinent Tyria besteht aus zerstörten Städten, Sümpfen, Eisgebirgen, Vulkaninseln und Wüsten. Hinzu kommen spezielle Bereiche für erfahrene Spieler wie „Der Hochofen der Betrübnis“. Dank der langen Kampagne und des gemütlichen Auflevelns auch für Einsteiger und Solo-Spieler empfehlenswert.

### Guild Wars Factions

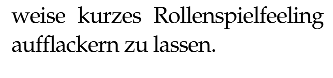
Das asiatisch angehauchte **Factions** vermischt PvE- und PvP-Modi. In der Kampagne schließt man sich einer von zwei Fraktionen an, eine Grenze auf der Karte zeigt die Einflussbereiche. Es gibt zwei zusätzliche Klassen (Assassine, Ritualist) und gute neue Missionstypen; **Factions** ist aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und PvP-Fokus eher für erfahrene Gildenspieler geeignet.

### Guild Wars Nightfall

Leichter und zugänglicher als **Factions**, aber dafür stark auf die Solo- und Rollenspiel-Erfahrung ausgelegt. Ebenfalls zwei neue Klassen (Derwisch und Paragon) und eine spannendere Kampagne als in den anderen Teilen. Der afrikanisch-orientalische Stil ist schick, außerdem gibt es erstmals steuerbare Helden. Neben **Prophecies** unser Tipp für Neueinsteiger!

### Guild Wars PvP-Editionen

Wer keine Lust hat, seine Fertigkeiten „mühsam“ in der Rollenspielkampagne freizuschalten, kann sich von **Prophecies** und **Factions** auch spezielle PvP-Editionen online über den **Guild Wars**-Shop kaufen. Sie beinhalten ausschließlich die PvP-Modi und schalten alle Fertigkeiten (inklusive Elite!) frei. Man kann sie auch als Upgrade zu einer normalen Version hinzukaufen.



**RIESIG** Das Vieh sieht aus wie ein Boss-monster, ist aber ein Standard-Gegner!

weise kurzes Rollenspielfeeling aufflackern zu lassen.

### Sinnvoll nachgebessert

Um dem sogenannten „Rushen“ durch Missionen entgegenzuwirken, muss man sich nun erst durch Quests und Kämpfe gewisse Ränge verdienen, bevor man die nächsten Aufträge beginnen kann. Ferner lassen sich manche Waffen neuerdings mit Inschriften versehen, um deren Eigenschaften zu verbessern, und das Wiederverwertungswerkzeug erhält eine Abfrage, welches Element man zuerst aus einem Gegenstand gewinnen möchte, beispielsweise die neuen Fokus-Kerne. Super: Endlich lassen sich Fertigkeitenlisten und ganze Skillungen, sogenannte „Builds“, als Vorlage abspeichern. Das umständliche „Umskillen“ zwischen Missionen oder PvP-Kämpfen hat damit ein Ende.

Dieses Feature ist besonders wichtig, wenn es um Helden geht, die wichtigste und beste spielerische Neuerung von **Nightfall**: Ähnlich wie Ihre altbekannten Gefolgsleute begleiten Sie diese durch die Handlung, allerdings mit dem großen Unterschied, dass Sie Helden gezielt ausrüsten, umskillen und rumkommandieren dürfen! Bis zu drei solcher Begleiter dürfen Sie gleichzeitig in Ihrer Gruppe haben. Wer sich noch einen weiteren Mitspieler sucht, hat somit bereits eine Party zusammen, die wesentlich effektiver agiert als noch in **Factions**. (Lesen Sie mehr zu den Helden im Extrakasten auf Seite 117.)

### Neue Gesichter

Auch **Nightfall** bringt zwei zusätzliche Klassen ins Spiel: den sensenschwingenden Derwisch und den speerwerfenden Paragon. Ersterer ist ein schwach gepanzerter Nahkämpfer, der mehrere Feinde gleichzeitig schädigt, während der Paragon eher im Hintergrund steht und die Gruppe mit Kampfschreien motiviert. Während unseres Tests kamen beide zum Einsatz, wobei uns der Derwisch mit seinen geschmeidigen Animationen und der actionbetonten Spielweise etwas besser gefällt. Die zwei Klassen sind fair ausbalanciert, was vor allem im PvP entscheidend ist.

Hier bietet **Nightfall** lediglich Heldenkämpfe als Neuerung, in denen ein Spieler mit jeweils drei Helden gegen einen anderen Spieler antritt. Die meist kurzen Partien sind spaßig und taktisch, fallen aber – und das war klar – gegenüber dem üppigen PvP-Angebot aus **Factions** ab. (fs)

## Die Collector's Edition

**Auch Nightfall erscheint Guild-Wars-typisch als pralle Sammleredition.**

In der hochwertigen Schachtel finden sich feine Goodies für Fans, darunter eine schöne, große Karte der Spielwelt und ein stabiler Papp-Aufsteller. Einen Blick hinter die Kulissen erhalten Sie dank Artbook und einer Making-of-DVD. Der wunderbare Soundtrack von Jeremy Soule liegt ebenfalls auf CD bei. Kostenpunkt: 70 Euro.



**KONTAKT** Als offensiver Derwisch wetzen Sie meist direkt in den nächsten Gegnerpulk und setzen in schneller Abfolge starke Nahkampfattacken ein.





## PC Games Motivationskurve – Guild Wars Nightfall

**EINZELSPIELER** 8 KLASSEN +++ 350 NEUE SKILLS +++ HELDEN



**1 TUTORIAL** Wer mit **Nightfall** beginnt, absolviert erst ein sehr langes, klug in die Handlung eingeflochtenes Trainingsprogramm. Als Sonnenspeer-Soldat verdient man sich zunächst seinen Rang. Fair und gut gemacht!

**2 HINWEISE** Die Präsenz gefährlicher Korsaren deutet auf eine größere Gefahr hin – langsam gewinnt die Story an Fahrt, auch die Quests sind deutlich abwechslungsreicher als in **Prophecies**. Dennoch könnte das Tempo höher sein.

**3 DER RAT** Endlich geht's los! Wir sagen vor einem Tribunal aus – die Mobilmachung der Sonnenspeere ist die Folge. Krieg ist nun unausweichlich. Wir bilden neue Rekruten aus und starten hochmotivert eine Invasion auf Gandara.

STUNDEN 0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

**SENSENFRAU**

Als eine von zwei neuen Klassen ist der Derwisch vor allem auf Flächenschaden ausgelegt. Seine schwache Rüstung gleicht er mit Stärkungszaubern aus. Eine elegante Klasse, die Spaß macht!

**84** PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



**4 RÜCKSCHLAG** Der Angriff schlägt kläglich fehl, doch unser Willen ist jetzt umso größer: Endlich weg von der Tutorialinsel, durchstreifen wir bildschöne Wüstengebiete, um die versprengten Sonnenspeere zu vereinen und sicher zu evakuieren.

**5 MAHLZEIT** Die böse Kriegsherrin Varesh hetzt den „Hunger“, einen bisswütigen Dämonen, auf uns. Zwar ist die Handlung immer noch nicht wirklich spannend, aber – und das gefällt – sie wird nun zügig und konsequent erzählt.



**6 TAPETENWECHSEL** Gerade als wir uns an den schicken Savannen und Oasen sattgesehen haben, betreten wir Vaabi. Prächtige orientalische Städte und witzige Solo-Missionen, die auch mal ohne Kämpfe auskommen, motivieren zum Weiterspielen.

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ........... Guild Wars Nightfall
**Testversion:** ........... Verkaufsversion
**Gespielte Minuten:** ......... 1.945 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** ............... 32:25
**Verkaufspreis:** ..................... € 45,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** .................... 1.900 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** Ca.€ 1,42

Wie jedes Online-Rollenspiel testeten wir auch **Nightfall** ausschließlich im Live-Betrieb. Nur so lassen sich Server-Stabilität und Bugs vernünftig bewerten. Bis auf eine Handvoll nicht eingedeutscher Passagen lief das Spiel – wie erwartet – reibungslos.

### GUILD WARS NIGHTFALL

CA. € 45,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

**„Trotz weniger Neuerungen wieder ein unverwüstlich gutes Online-Rollenspiel!“**

**Nightfall** ist ein wunderbarer Spielplatz für Neueinsteiger. Gerade dank der Helden bin ich noch unabhängiger von anderen Spielern und kann mich theoretisch durch die riesige Kampagne schnetzeln, ohne auch nur ein Wort mit jemandem zu wechseln. Keine schlechte Sache, wenn man bedenkt, dass Arena Net es immer noch nicht hinbekommen hat, ein vernünftiges Tool für die Gruppensuche zu entwickeln. Punktabzug! Wer sich mit **Guild Wars** aber bereits auskennt oder großen Wert auf PvP-Kämpfe legt, sollte sich den Kauf vielleicht noch mal überlegen. **Nightfall** hat zwar eine schöne Kampagne, doch erwarten Sie keine Wunder: Sie werden sich keine Fingernägel abkauen und auch nicht den Tod eines Nichtspielercharakters beweinen. Hin und wieder kommt zwar Tempo auf, aber keine echte Dramatik. Das Spiel ist daher kein Meilenstein der Reihe und bringt weniger Innovationen mit als **Factions** – braucht sich aber dennoch nicht hinter seinen Vorgängern zu verstecken. Und da keine monatlichen Gebühren anfallen, dürfen auch Impulskäufer ruhigen Gewissens zugreifen.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Arena Net
**Titel vom selben Entwickler:** Guild Wars | Guild Wars Factions
**Publisher:** Flashpoint
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Neuer PvP-Modus, riesige Kampagne
**Zahl der Spieler:** Unbegrenzt
**Fazit:** Unverändert: gebührenfreies Edel-MMO

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Typisch **Guild Wars**: tolles Design, kurze Ladezeiten, niedrige Hardware-Anforderungen
**Sound:** Soundeffekte und Sprachausgabe nur knapp über Standard; die Musik ist spitze
**Steuerung:** Aufgeräumt, aber kaum verbessert; immer noch umständliche Gruppensuche

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

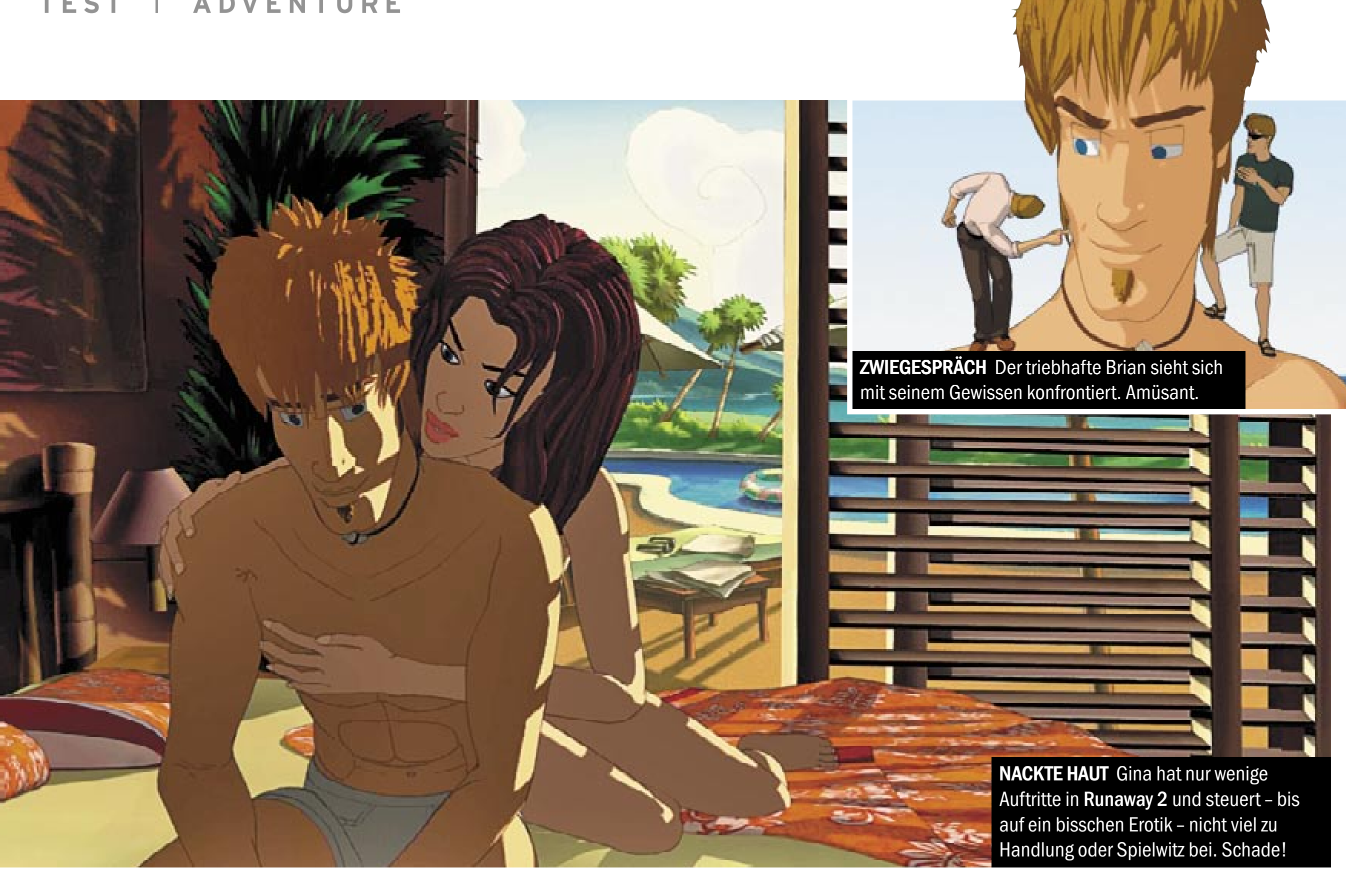
**Minimum:** 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

- + Gelungenes Heldensystem
- + Riesige Spielwelt, umfangreiche Kampagne
- + Schöne Grafik und fantastische Musik
- + Keine monatlichen Gebühren
- − Wenig Neuerungen, nervige Gruppensuche

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **84**



**ZWIEGESPRÄCH** Der triebhafte Brian sieht sich mit seinem Gewissen konfrontiert. Amüsant.

**NACKTE HAUT** Gina hat nur wenige Auftritte in **Runaway 2** und steuert – bis auf ein bisschen Erotik – nicht viel zu Handlung oder Spielwitz bei. Schade!

# Runaway 2

**The Dream of The Turtle |** Der Nachfolger des Adventure-Hits baut konsequent die Stärken aus – mit ihnen aber auch einige Schwächen.

Der Pilot atmet nicht mehr, das Flugzeug rast auf die Erde zu. Brian Basco tut das, was jeder liebevolle Freund in dieser Situation tun würde: Er stößt seine Lebensgefährtin Gina kurzerhand aus der Maschine! Keine Sorge, nicht aus Wut – es ist nur ein einziger Fallschirm an Bord! Während die dralle Gina sanft im See einer idyllischen Insel landet, legt Brian nur unweit entfernt eine astreine Bruchlandung mitten im Dschungel hin. So originell bereiten die Pendulo Studios die Bühne für ihr Point-&-Click-Abenteuer, dessen Vorgänger im Jahre 2002 die klassischen Adventures aus der Versenkung hob.

## Der Ärger kann kommen

Das Wiedersehen mit Brian sorgt zunächst für Verwunderung: Der biedere Physikstudent ist zum vorlauten Lebemann mit Sandalen und Waschbrettbauch mutiert. Er ist frecher, unkomplizierter geworden und bewältigt seine ersten Schritte in der Absturzstelle mit bewundernswerter Leichtigkeit. Hat er sich aus dem Dschungel geknobelt, nimmt das Drama erwartungsgemäß seinen Lauf: Der See, Ginas Standort, ist vom Militär aufgrund geheimer archäologischer Ausgrabungen abgesperrt, die Insel evakuiert und daher fast menschenleer.

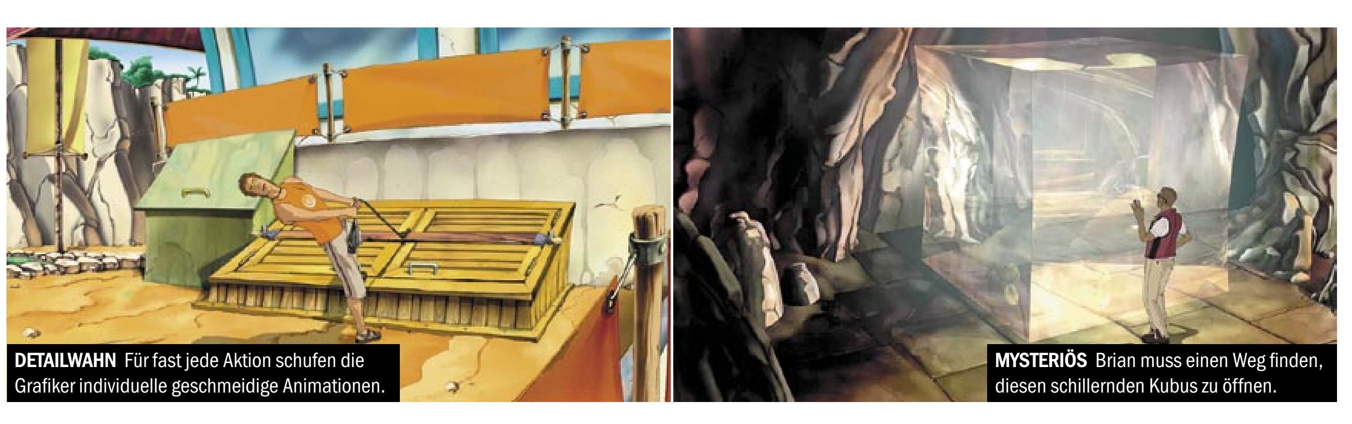
## Freudiges Wiedersehen

Bis Brian sich in das Militärcamp eingeschlichen hat, muss er es mit einem Schwung frischer Charaktere aufnehmen. Und die sind den Entwicklern ausgeprochen gut gelungen! Da ist etwa der kleine Affe Little Demon, ein alkoholkrankes Nervenbündel, das Brian mindestens ebenso viel schadet wie nützt. Später trifft man auf Lokelani, sexy Bardame mit ausufernden Männerverschleiß, und O'Connor, sympathisch-einfältiger Soldat mit Gehörproblemen. Alle Vertreter dieser schrillen Charaktersammlung sind mit viel Liebe zum Detail inszeniert, erzählen teils absurde, teils herzerwärmende Geschichten und sorgen hin und wieder für kleine Lacher. Auch alte Bekannte wie Joshua, Sushi und ihre extravaganten Freunde feiern ein Comeback und würzen **Runaway 2** mit dem richtigen Schuss Nostalgie. Besonders gut gefallen uns die Stimmen: Publisher Dtp hat dafür gesorgt, dass die Synchronsprecher ihre Texte nicht nur ablesen, sondern sich Mühe geben, um all die einprägsamen Charaktere zum Leben zu erwecken. Die Konversation zwischen Brian und einem wortkargen Mönch am Meeresstrand ist ein Paradebeispiel unterhaltsamer Dialogregie.

Doch die Handlung nimmt ab dem dritten der insgesamt sechs Kapitel immer absurdere Formen an und mündet – soviel müssen wir verraten – in einem höchst unbefriedigenden Schluss. Zwischensequenzen kommen häufig zum Einsatz und sind von hoher Qualität, allerdings bremsen einige quälend lange und eintönige Einstellungen das eigentlich angenehme Erzähltempo.

## Logik unerwünscht

Der Vorgänger prägte mit seiner starren und teils unfairen Rätselstruktur einen unrühmlichen Begriff, nämlich das „Runaway-Syndrom" (siehe auch Extrakasten oben). Dieses findet sich in verstärkter Form im zweiten Teil wieder und sorgt für Frusterlebnisse. Brians Kommentare bringen die Verwirrung auf den Punkt, etwa wenn er eine Lösungsaktion mit den Worten beginnt: „Das ist zwar völlig unlogisch, aber was soll's." Oder wenn er sich partout weigert, einen Gegenstand einzusacken, mit der Begründung, er sei wertlos. Der Beutelratte noch Spielerdakteur. Aha. Umständlich auch das Inventar, das im Vollbild eingeblendet wird: So verspürt man kaum Lust, seine Gegenstände auch mal wahllos mit Hotspots zu benutzen. Blöd nur, dass **Runaway 2** ohne solch stures Rumprobieren kaum lösbar ist. (fs)



**DETAILWAHN** Für fast jede Aktion schufen die Grafiker individuelle geschmeidige Animationen.

**MYSTERIÖS** Brian muss einen Weg finden, diesen schillernden Kubus zu öffnen.

**STÖREND** Der TV-Abenteurer Dean Grassick ist eine nervige Figur.

**FILM AB** Zahlreiche lange Zwischensequenzen sorgen für Atmosphäre.

## Frustrierende Rätsel: Das Runaway-Syndrom

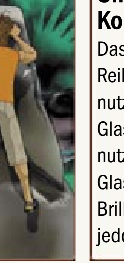
**Zuweilen setzen die Entwickler auf ein Rätseldesign, das mit gesundem Menschenverstand nicht erklärbar ist.**

**Informationsmangel**
In dieser Szene soll Brian etwas Baumharz von der Palme gewinnen. Den Hinweis, dass da überhaupt Harz vorhanden ist, bekommt man nur, wenn man den Stamm mehrfach betrachtet – oder völlig grundlos versucht, einfach draufzuklettern.

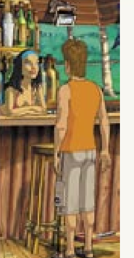


**Sinnfreie Lösungswege**
Die schwere Metalltür bleibt nur offen, solange man einen Knopf gedrückt hält. Anstatt aber einen Freund für diesen Job zu bemühen, muss Brian einen dürren Besenstiel unter die Tür klemmen!

**Faulheit**
Brian hält viele Gegenstände nur dann für nützlich, wenn zuvor eine bestimmte Aktion ausgeführt wurde. Deshalb untersuchen Sie viele Hotspots mehrfach.



**Unlogische Kombinationsrätsel**
Das Spiel unterscheidet, in welcher Reihenfolge man Items im Inventar benutzt. Ein Beispiel: Benutze Brille mit Glasscherbe ist nutzlos – benutze Glasscherbe mit Brille funktioniert jedoch!



**Unflexible Dialoge**
Gespräche wiederholen sich oft, die Wahl der Antworten ist meist unwichtig. Vieles klickt man weg, zumal Dialoge häufig mit quälend langen Animationen beginnen.

**RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE**
CA. € 40,-
24. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

FELIX SCHÜTZ

### „Im Prinzip ein traumhaftes Adventure. Nur die Rätsel sind zum Wegrennen."

Werfen Sie doch bitte mal einen Blick auf die Motivationskurve (unten). Sehen Sie, wie sie immer wieder nach unten ausbricht? Das sind die Rätsel. Hier werden sämtliche Adventure-Tugenden über Bord geworfen, wird auf Fairness und Logik gepfiffen. Man hat zuweilen das Gefühl, die Pendulos genießen es richtig, wenn der Spieler wieder mal aus purer Not und völlig planlos die Hotspots durchklickt, stets in der Hoffnung, es mögen sich nun Informationen oder Gegenstände ergattern lassen, die einem zuvor durch die Lappen gegangen sind. Traurig auch einige der Stellen – meist Dialoge – an denen man nichts anderes tun kann, als zu warten und schlimmstenfalls nerviges Gerede zu ertragen. Wären da also nicht die feinen Charaktere, einige wirklich lustige Momente und die spitzenmäßige Grafik, ich hätte bereits nach zwei Stunden liebend gern aufgehört. Frustempfindliche Spieler kaufen sich besser das einsteigerfreundliche **Ankh**.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Pendulo Studios
**Titel vom selben Entwickler:** Runaway: A Road Adventure
**Publisher:** Dtp (Anaconda)
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**

Spielspaß; Spieldauer ▸ 3 Std. 6 Std. 9 Std. 12 Std. 15 Std.

**Getestete Spieldauer:** 14 Stunden

**MEHRSPIELERMODUS**

Nicht vorhanden

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 2
**Grafik:** Edler Comic-Look mit vielen Details
**Sound:** Starke Sprecher, bescheidene Musik
**Steuerung:** Gut, aber umständliches Inventar

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

**PRO UND CONTRA**

+ Das schönste Comic-Adventure seit Jahren
+ Passende, motivierte Synchronsprecher
+ Ordentliche Spieldauer (über zehn Stunden)
– Derbe Schnitzer im Rätseldesign
– Starres Dialogsystem, unpraktisches Inventar

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **76**



**SYMPATHISCH** Als Wächter des Ankh ist Assil nicht gerade ein Naturtalent. Ein Manko, das er mit Charme ausgleicht.

**TYPISCH FRAU** Thara und das Töchterchen des Pharaos (links im Bild) zicken wie die Weltmeister, sobald es um ihren geliebten Assil geht.

**FARBENFROH** Mit kräftigem Pinselstrich und verbesserten Lichteffekten sieht **Herz des Osiris** ausgesprochen gut aus.

# Ankh

**Herz des Osiris |** Dass Ankh mehr war als ein reiner Glückstreffer, beweist Deck 13 mit der ebenso guten Fortsetzung.

Assil ist – man muss es einfach sagen – ein Depp. Der junge Ägypter tappte schon in **Ankh** von einem Fettnäpfchen ins nächste und stellt dieses Talent auch in der Fortsetzung **Ankh: Herz des Osiris** unter Beweis. Etwa zwei Wochen nach den Ereignissen des ersten Teils findet sich ein bärtiger, heruntergekommener Assil in der Gosse wieder. Achtung Alarm: Das **Ankh** ist weg! Osiris, böser Totengott, hat es darauf abgesehen, um die Welt der Lebenden zu betreten. Während Assil sich auf die Suche nach dem Schmuckstück macht, bricht die militante Thara mal wieder mit ihrer grundsympathischen Rebellentruppe im Tempel des Pharaos ein. Man will die beiden lieb gewonnenen Hauptcharaktere erst mal gehörig ohrfeigen – immerhin hat man sie in **Ankh** doch gerade erst mühevoll aus ihrem Schlamassel befreit! Später ist sogar der Pharao eine voll spielbare Figur: Bei seinen Anstrengungen aus einem Steinbruch zu entkommen, stellt er sich wunderbar pikiert und unerfahren an. In diesem Kapitel wird man auch Zeuge einer der lustigsten Szenen der jüngeren Spielegeschichte, wenn der Pharao nämlich ein hinreißendes Gespräch mit einem gereizten Gebüsch (!) führt.

Das Spiel setzt auf eine tadellose Mischung bekannter und brandneuer Locations und ist wieder sehr schön anzusehen – besonders die Licht- und Schatteneffekte haben weiter an Qualität gewonnen. Auch die gut gelaunten professionellen Synchronsprecher sorgen für ein freudiges Wiederhören.

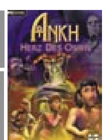
Die Rätsel sind grundsätzlich fair und bewegen sich in etwa auf dem Niveau des ersten Teils. Aber: Hin und wieder muss man dann doch etwas um die Ecke denken. Eine Fischgräte mittels Ameisenkolonne an einem Kran heraufklettern lassen – wer soll darauf kommen? (fs)

## Der Kopierschutz

**Raubkopierer beißen sich an Ankh: Herz des Osiris kräftig die Zähne aus.**

Ähnlich wie **Monkey Island 1** und **2** stellt das Spiel Ihnen eine Kombinationsaufgabe, die nur mit der Code-Scheibe lösbar ist, die der Verpackung beiliegt. Sie benötigen das Teil nicht sofort, sondern erst nach etwa 30 bis 60 Minuten Spielzeit: Assil muss sich in einer Bar bei mehreren Gästen beliebt machen, doch sobald er jemandem hilft, fühlt sich ein anderer belästigt – ein ewiger, schier wahnsinnig machender Kreislauf. Erst der Einsatz der Code-Scheibe bringt des Rätsels Lösung. Starker Einfall, Deck 13!





## ANKH: HERZ DES OSIRIS

CA. € 30,-
30. OKTOBER 2006
USK: OHNE

FELIX SCHÜTZ



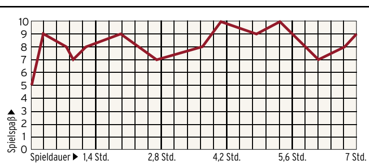
**„Gott, pardon, Osiris sei Dank! Das neue Ankh macht so viel Spaß wie sein Vorgänger!“**

„Und du sollst nicht nehmen zu ernst den ganzen Kram.“ Als dieser Satz fiel, musste ich einfach lachen – die Dialogszene zwischen Pharao und Gebüsch ist wirklich klasse und bezeichnend für den augenzwinkernden Humor, der das gesamte Spiel begleitet. **Herz des Osiris** ist natürlich kein Meilenstein – es ist einfach eine richtig gute Fortsetzung. Dennoch war die Wiedersehensfreude groß, etwa wenn der Pharao vergnügt den Totengott Osiris mit „Ossi, altes Haus!“, begrüßt. Das Recycling des Vorgängers hält sich dabei in Grenzen: Die Gassen Kairos kennt man zwar, doch nicht im nächtlichen Look. Außerdem tummeln sich dort neue Charaktere, sodass kein Beigeschmack aufgewärmter Spielinhalte entsteht. Etwas schade finde ich aber, dass die Wegfindung immer noch nicht optimal ist und wieder verhältnismäßig viel Laufarbeit anfällt. Ansonsten gilt das Gleiche wie für den feinen Vorgänger: einfach kaufen!

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Deck 13
**Titel vom selben Entwickler:**
Ankh | Jack Keane (noch nicht erschienen)
**Publisher:** Bhv
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 7 Stunden (Einzelspieler)

### MEHRSPIELERMODUS

**Nicht vorhanden**

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Bunte und liebevolle 3D-Grafik.
**Sound:** Gut aufgelegte Sprecher, schöne Musik
**Steuerung:** Simple Maus-Bedienung

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

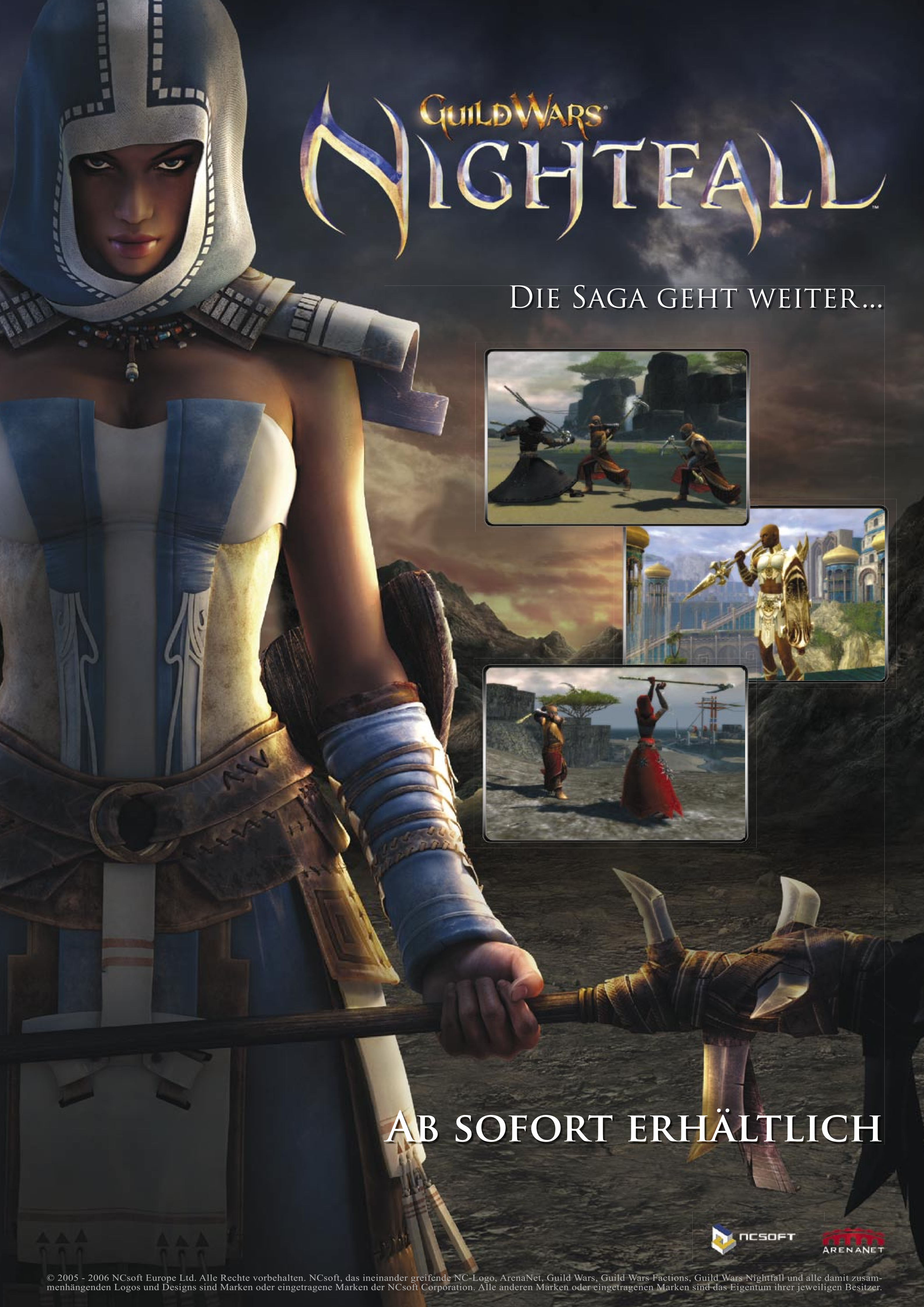
**Minimum:** 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

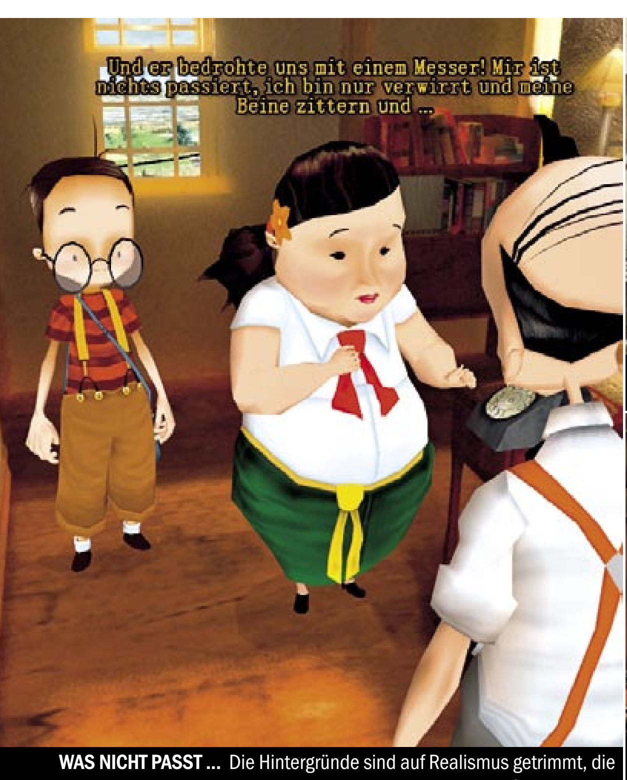
### PRO UND CONTRA

+ Allgegenwärtiger Humor
+ Schrille Charaktere mit Herz
+ Synchronsprecher mit Spaß bei der Sache
+ Origineller, clever eingebauter Kopierschutz
− Teils unelegante, etwas zu lange Laufwege

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **84**

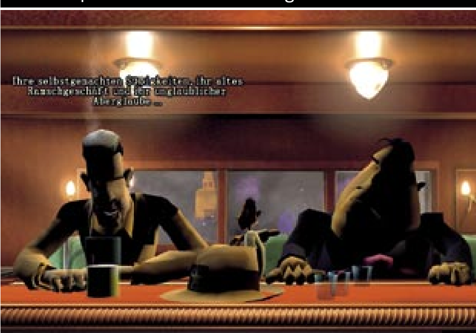





**WAS NICHT PASST ...** Die Hintergründe sind auf Realismus getrimmt, die Figuren auf Dreidimensionalität im Comic-Look. Das beißt sich etwas.



**BLABLA** Die Dialoge sind lang und langweilig. Das abgebildete Beispiel dient der Abschreckung.



**ZUM GÄHNEN** Immer wieder laufen Zwischensequenzen ab, die die Dramatik einer schlafenden Schildkröte haben.

# Tony Tough 2

Die Packung weist Tony Tough als Klugscheißer aus. Das stimmt nicht ganz. Er ist einfach nur ein Scheißer.

Um aus einem unverschlossenen(!) Klassenzimmer zu flüchten, muss Tony Tough eine Kröte(!) verschlucken(!). Mehr Beispiele braucht es nicht, damit Sie sich ein Bild machen können von der Rätselqualität dieses Adventures. **Tony Tough 2** ist ein verwirrendes und schwieriges Spiel. Vor allem aber ist es ein langweiliges.

## Keine guten Aussichten

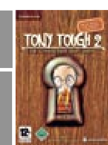
Worum es geht, lässt sich kaum feststellen. Der rote Faden liegt irgendwo auf dem Grund des Redeflusses, der aus den Charakteren quillt. Vermutlich muss man ein paar Vermisste aufspüren, die von Außerirdischen entführt wurden. Dazu steuern Sie Tony mit der Maus durch spärlich animierte Standbilder, deren realistischer Anstrich zu den dreidimensionalen Comicfiguren passt wie Bratwürste zu Kakao. Mehr als 100 solcher Standbilder gibt es laut Feature-Liste, einen Großteil davon möchte man verschwunden sehen, weil sie keinem Zweck dienen, außer Zeit zu kosten: Um von einem Ende der Stadt ans andere zu kommen, joggt Tony in gefühlter Zeitlupe über den Bildschirm. Der schnelle Szenenwechsel per Doppelklick, eigentlich Standardausrüstung eines jeden vernünftigen Adventures – er fehlt. Dann, als stünden die Dinge nicht schon schlecht genug, springt die Perspektive oft so wild hin und her, dass man sich einen Kompass am Bildschirmrand zur Orientierung wünscht.

## Bescheuert statt witzig

Steuerungsprobleme ließen sich aushalten, wäre der Rest in Ordnung. Was er nicht ist. Es kostet schon Mühe, auch nur ein Quäntchen Sympathie aufzubringen für diesen Labersack von Tony. In der Stimme des deutschen Bart Simpson sägt er sich durch scheinbar endlose Monologe, die konsequent um den heißen Brei kreisen. Gütigerweise erlaubt das Programm, Gesprochenes mit einem Mausklick abzukürzen.

Noch mehr Mühe kostet es, die Rätsel zu lösen. Die Rede ist von jener Sorte Rätsel, die einen nach einem Blick in die Lösung fragen lassen, wie man da um Himmels Willen je hätte draufkommen sollen. Dass die Schauplätze eine Fülle unwichtiger Hotspots enthalten, macht die Sache nicht angenehmer. Zu jeder Tür weiß Tony einen dummen Spruch, für den man ihm am liebsten eine Packung Tempos in den Mund stecken möchte.

Manchmal, so wirkt es, ist sich **Tony Tough 2** seiner eigenen Unwitzigkeit sehr wohl bewusst. Dann versucht es, auf Fäkalhumor auszuweichen, der, nur ein Beispiel, rektal eingeführte Zapfsäulen involviert. Wenn das zum Lachen bringen soll – gelungen. Aber zum Auslachen. (tw)



## TONY TOUGH 2

CA. € 40,-
27. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



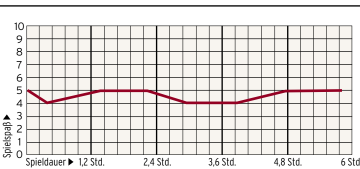
### „Kaufen Sie ein anderes Adventure. Es gibt inzwischen genügend Auswahl."

Die Rätsel sind frustrierend schwer, die Grafik, obwohl besser als in Teil 1, erreicht bloß Durchschnitt und die Charaktere labern, bis ich um Gnade winsle. **Tony Tough 2** wollte von bissigen Kommentaren seines Helden leben, doch ich finde sie nur langweilig. Und wenn Tony noch einmal „Bei allen fliegenden Untertassen!" sagt, dann bringt mich das zur gefürchteten Weiß-Glut. Wie wenig Qualitätsarbeit in dieses Spiel geflossen ist, davon erzählen auch die Abstürze, die auf den beiden Testrechnern vorkamen. Andere Bugs sind subtiler, etwa wenn die Charaktere etwas anderes sagen als die Untertitel anzeigen. Oder wenn die Sprache völlig fehlt. Oder plötzlich Spanisch ist. Ob das Knacken am Ende vieler Dialoge ein Soundfehler ist, da bin ich mir nicht sicher. Es könnte sein, dass die Entwickler die Kommunikation über Funkgeräte simulieren wollten. Das wäre zwar sinnlos, aber nicht überraschend.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Prograph Research
**Titel vom selben Entwickler:** Tony Tough
**Publisher:** Anaconda/Dtp
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 6 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Nicht vorhanden**

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 2
**Grafik:** Erfüllt ihren Zweck
**Sound:** Gute Sprecher für miese Dialoge
**Steuerung:** Einige Funktionen fehlen

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

- \+ Einige Rätsel dürften Profis fordern
- − Unsympathischer und vorlauter Held
- − Verschrobene, teils sehr schwierige Rätsel
- − Profisprecher an blöden Texten verschwendet
- − Bugs (Abstürze, Text- und Sprachfehler ...)

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **47**

# Need for Speed

AUF DVD
▮ Video
▮ Demo

**Carbon** | Nur knapp ein Jahr nach dem Release von **Most Wanted** erscheint der Nachfolger. Ob das gut geht?

Fortsetzungen sind nicht nur in Hollywood ein beliebtes Mittel, die Kassen klingeln zu lassen. Blockbuster wie **Fluch der Karibik**, **Matrix** oder **Der Herr der Ringe** stehen da ganz oben auf der Liste. EA Sports kann, was PC-Spiele anbelangt, ein Lied davon singen. Jahr für Jahr kommt ein neuer **FIFA**-, **NHL**-, **NBA**- oder **NFL**-Teil auf den Markt und findet reißenden Absatz. Auch mit der **Need for Speed**-Reihe bewegt sich Electronic Arts nun wieder auf den alljährlichen Aufguss zu. Kleine Neuerungen sollen die Spieler locken und vor den PC bannen. Aber geht die Strategie des Sportspielbereichs auch im Rennspielgenre auf? Mit dem letzten **Need for Speed** setzten die Entwickler Maßstäbe, die Polizei war wieder dabei und endlich heizte man bei Tageslicht durch die Straßen. Mit **Carbon** orientiert sich EA jedoch an den Vorgängern, den **Underground**-Titeln. So sind Sie in diesem Jahr ausschließlich nachts unterwegs.

## Alte Bekannte

**Need for Speed Carbon** setzt da ein, wo **Most Wanted** aufhört. Sie fahren in Ihrem BMW M3 gemütlich auf einer der engen Canyon-Straßen, sind auf dem Weg nach Palmont City – bekannt aus **Underground 2**. Plötzlich tauchen hinter Ihnen zwei Lichtkegel auf, die sich schnell nähern. Eine Chevrolet Corvette verfolgt Sie! Sie treten aufs Gaspedal und versuchen, Ihrem Verfolger zu entkommen, krachen jedoch mit Vollgas in eine Baustelle. Ihr BMW ist schrottreif. Und welches bekannte Gesicht lacht Ihnen wenige Sekunden später entgegen? Na klar! Es ist Cross, der Polizist aus dem Vorgänger. Er will das Kopfgeld von 150.000 Dollar einsacken, das Sie sich in Rockport City erfahren haben. Sie sehen sich schon im Gefängnis, käme da nicht auf einmal ein edler Spender namens Darius vorbei, der Ihnen gerne die 150.000 Dollar leiht. Nun bekommt auch Nikki, gespielt von Emmanuelle Vaugier, ihren ersten Auftritt und sie wirkt verärgert. Hat das etwa mit dem Verrat am Ende der Handlung von **Underground 2** zu tun? Das müssen Sie selbst herausfinden. Dank des sich durch die Hintergrundgeschichten der **Need for Speed**-Reihe ziehenden roten Fadens bekommt die Serie langsam atmosphärische Tiefe. Dazu tragen auch die realen Schauspieler bei, die in der diesjährigen Ausgabe wesentlich überzeugender wirken. Jeder Charakter ist unterschiedlich. Einer ist cool und abgeklärt, der andere scheu und unsicher. Dadurch erscheint die gesamte Szenerie sehr glaubwürdig. Keine Lacher vor dem Monitor sind garantiert.

## Muskelprotz

Da Ihr BMW nun Schrott ist, fangen Sie – wie in jedem **Need for Speed**-Titel – klein an. Diesmal wählen Sie aus drei Schlitten. Entweder Sie entscheiden sich für den Alfa Romeo Brera, den Mazda RX-8 oder für den Chevrolet Camaro SS, ein Muscle Car. Damit bekommen Sie auch schon die erste Neuerung zu Gesicht. Endlich haben die Entwickler das verwirklicht, worauf viele Fans lange warten mussten. Die vor PS strotzenden Boliden bilden eine angenehme Abwechslung von den japanischen Rennflundern oder den Nobelkarossen à la Mercedes oder Lamborghini. Ihre anfängliche Wahl stellt Sie allerdings direkt vor ein Problem. Wählen Sie das Muscle Car aus, so bleiben Ihnen einige Wagen zuerst vorenthalten. Wählen Sie den Mazda, haben Sie relativ schnell Zugriff auf den Porsche Cayman S oder ähnliche Boliden. Das bedeutet indes nicht, dass Sie bei der Wahl des amerikanischen Boliden kein entsprechendes Gegenstück zum Porsche erhalten – ein Dodge Charger R/T wartet bei den Händlern auf Sie, der dem Porsche die Stirn bietet. Außerdem legen Sie durch diese Wahl auch Ihr Startgebiet fest. Wählen Sie den Alfa Romeo, starten Sie in der rechten Ecke der Karte, also in Downtown. Nun geht es darum, den vorherrschenden Gangs die Gebiete, die sie besitzen, streitig zu machen.

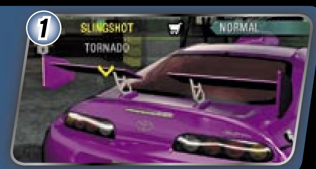
## Bandenkriege

Im neuesten **Need for Speed** treten Sie gegen Straßengangs an, die bestimmte Gebiete in Palmont City beherrschen. Erfreut sind diese über Ihre Übernahmebemühungen freilich nicht und versuchen mit allen Mitteln, die Hoheit über ihr Gebiet zu behalten. Nehmen Sie eine Zone ein, kann es vorkommen, dass die gegnerische Partei das Gebiet zurückerobern will. Zur Hilfe eilen Ihnen alsdann einige Kollegen, die sich nach und nach in Ihre Dienste stellen. Sie fahren also nicht mehr allein. Diese Helfer teilen sich in drei Kategorien auf: die Drafter, Scouts und Blocker. Letztere sind rüde Zeitgenossen, die auf Ihr Geheiß hin Gegner aus dem Weg räumen. Liegen Sie vorne, kümmert sich Ihr Blocker darum, dass die hinter Ihnen fahrenden Rivalen nicht näher an Sie herangelangen. Drafter hingegen rasen voraus und lassen Sie im Windschatten fahren. Dadurch erreichen Sie beim Verlassen desselben eine weitaus höhere Endgeschwindigkeit. Scouts fahren ebenfalls vor und suchen automatisch die günstigste und schnellste Strecke für Sie heraus. Alle Varianten gehen erstaunlich leicht von der Hand, weisen jedoch einige Mängel auf. Hin und wieder kommt es vor, dass ein Teamkamerad Sie bei einem Überholmanöver rammt und Sie von der Bahn schleudert. Außerdem stellten wir im Test immer wieder fest, dass besonders die Drafter zu Ausbremsversuchen neigen. Wie beim Nitro lädt sich ein Balken allmählich auf und ermöglicht es Ihnen, an strategisch wichtigen Punkten den Teamkollegen lospreschen zu lassen. Ist dieser Balken jedoch leer, bremst Ihr Kamerad stark ab. Die Folge: Sie rasen mit hoher Geschwindigkeit ins Heck des Partners und verlieren wichtige Sekunden. Wirklich neu ist das Feature obendrein nicht, denn bereits **Juiced** kannte Teamkameraden,

### Eigenes Tuning dank Autosculpt

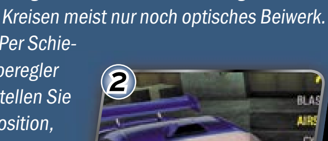
*Wer keine Lust mehr auf vorgegebene Tuningteile hat, legt jetzt selbst Hand an. PC Games zeigt, was Sie einstellen dürfen.*

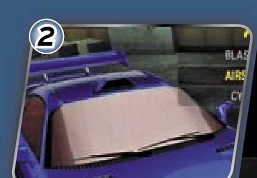
**Heckspoiler**
*In der Umgangssprache auch gerne als Biertisch beschimpft, hat dieser durchaus seine Berechtigung: bessere Traktion. Mit Autosculpt verändern Sie ihn ganz nach Ihrem Gusto.*



**Motorhaube**
*Vor allem für die Belüftung des Motorraums zuständig. Per Autosculpt lassen Sie sogar das Aggregat eines Muscle Cars aus der Haube lugen. In **Need for Speed** nur optische Finesse.*

**Dachhutze**
*Im Rennsport ursprünglich für die Belüftung des Innenraums zuständig. In Tuner-Kreisen meist nur noch optisches Beiwerk. Per Schieberegler stellen Sie Position, Breite und Länge ein.*





**Reifen und Felgen**
*Felgen verändern Sie nach Ihrem Geschmack. Reifen fallen aus der Autosculpt-Funktion heraus. Sie wählen einzig zwischen Drift und Grip.*

**Schürzen**
*Wichtig für die Aerodynamik. Vor allem für die Luftführung unterhalb des Fahrzeugs verantwortlich. Per Autosculpt leicht zu modifizieren.*



**EMMANUELLE VAUGIER**
In Carbon versüßt sie Ihnen als Nikki die Spielstunden. Als Schauspielerin war sie bereits in Saw 2 zu sehen und hatte eine Rolle in der TV-Serie Smallville.

**SCHATTIG** Ihr Drafter spendet Ihnen Windschatten. Wenn Sie aus diesem ausbrechen, erhalten Sie einen Geschwindigkeitsschub.

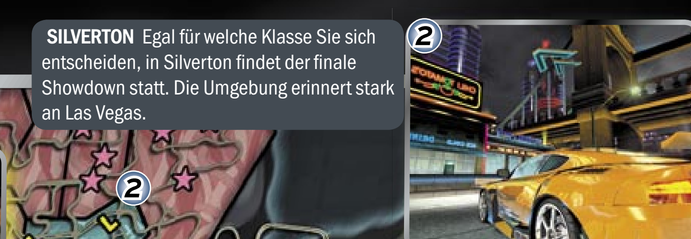
**MUSKULÖS** Fans amerikanischer PS-Boliden wird es freuen. Neben den üblichen Karossen feiern die Muscle Cars ihren Einstand.





**UNSCHARF** Der Tunnelblick inklusive Unschärfe-Effekt überzeugt nicht mehr so wie im Vorgänger **Most Wanted**.

**SILVERTON** Egal für welche Klasse Sie sich entscheiden, in Silverton findet der finale Showdown statt. Die Umgebung erinnert stark an Las Vegas.

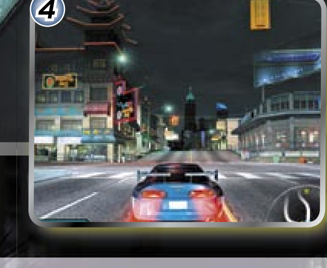


**FORTUNA** Wählen Sie den Mazda RX-8, starten Sie im städtischen Fortuna. Auch malerische Küstenrennen erwarten Sie.

**DOWNTOWN** Sieht aus wie Chinatown. Das ist Ihr Startgebiet, wenn Sie sich zu Beginn für den Alfa Romeo Brera entscheiden.



**KEMPTON** In diesem dreckigen Industriegebiet beginnen Sie, wenn Sie eingangs das Muscle Car favorisieren.



**BULLIG** Mit dem Porsche zeigen Sie Gegnern, was eine Harke ist. Das Symbol über dem Fahrzeug (kleines Bild) zeigt das nächste Ziel Ihres Blockers.

die zeitweise sogar von Gegnern angeheuert wurden, um Sie aus dem Weg zu räumen. Profis werden es außerdem kaum beanspruchen, denn ein wirklich harter Brocken ist **Need for Speed Carbon** nicht. Dazu trägt auch die Steuerung bei, die wie immer sehr arcadelastig ausfällt, aber im Drift-Modus wesentlich besser hätte ausfallen können. Ein kleiner Richtungswechsel reicht dort aus und Ihr Wagen bricht unkontrollierbar aus. In den normalen Rennen kommen aber selbst Einsteiger mit allen Autos spielend zurecht.

## Probleme mit der Balance

Gegen Ende des Spiels kommen neben den KI-Defiziten auch arge Balancing-Probleme zum Tragen. Der Schwierigkeitsgrad steigt rapide und ohne Vorwarnung auf ein Maximum an. Selbst versierte Raser erleben hier einige Frustmomente, denn die Gegner fangen an zu cheaten, kleben am Asphalt und machen kaum noch schwerwiegende Fahrfehler. Wenn Sie alle nötigen Wettbewerbe in einem Bezirk abgeschlossen haben, fordert Sie schließlich der gegnerische Boss heraus. Diesen bezwingen Sie zuerst in einem Duell auf den Straßen der Innenstadt, dann geht es in die Berge, genauer gesagt ins spannende Canyon-Rennen. Das ist unterteilt in zwei Abschnitte. Zuerst versuchen Sie, möglichst nah am Gegner zu bleiben oder ihn gar zu überholen. Je näher Sie dranbleiben, desto mehr Punkte hageln auf Ihr Konto. Danach sind Sie am Zug, fahren vorweg und holen einen möglichst großen Vorsprung zum Gegner heraus. Haben Sie genügend Punkte eingefahren, übernehmen Sie den Bezirk der Gang.

## Triste Dunkelheit

In **Need for Speed** sind Sie – wie eingangs erwähnt – ausschließlich nachts unterwegs. Dieser Fakt ist eine zweischneidige Angelegenheit. Auf der einen Seite ist es authentisch, denn illegale Rennen finden in der Realität meist nachts statt. Auf der anderen Seite bleibt dadurch die Abwechslung auf der Strecke. Dieses Manko kann auch der umfangreiche Tuningshop nicht wieder wettmachen. Neben vorgefertigten Teilen legen Sie nun selbst Hand an und verändern Tuningteile manuell. So bestimmen Sie die Größe des Heckspoilers, verlängern die Frontschürze, verändern die Motorhaube oder lassen gar den Big-Block eines Muscle Cars aus der Motorhaube lugen. Die obligatorischen Vinyls wurden erweitert, die Vielfalt maximiert. So ist es fast unmöglich, einen Wagen zweimal gleich aussehen zu lassen. Das ist auch gut so, denn auf den Straßen geht es wie schon im Vorgänger heiß her. Die Gesetzeshüter warten überall auf Sie und erinnern sich an Ihren fahrbaren Untersatz. Je mehr Sie am Wagen verändern, desto weniger wird er der Polizei auffallen und desto weniger Kopfgeld müssen Sie fürchten. Leider fehlt den Cops abermals das gewisse Gehirnschmalz, um vernünftige Straßensperren aufzustellen. Letztere sind noch immer löchrig wie ein Schweizer Käse. Auch die Verhaltensweisen der Männer in Grün wirken unausgereift und fordern dem Spieler zu wenig ab. Apropos Vorgänger, die Grafik hat sich gegenüber **Most Wanted** in einigen Punkten stark zurückentwickelt. Der Geschwindigkeitsrausch – erzeugt durch den Tunnelblick – wirkt nicht mehr realistisch, sondern aufgesetzt und fast schon wie gemalt. Zwar sind die einzelnen Bezirke von Palmont City mit unterschiedlichen Charakteristika ausgezeichnet, von großem Abwechslungsreichtum kann man jedoch nicht sprechen. Außerdem sind die spaßigen Drag-Rennen nicht mehr dabei. Am Sound gibt es hingegen nichts auszusetzen. Wie immer trumpft EA mit bekannten Bands auf und peitscht Sie musikalisch an. Insgesamt bleibt **Most Wanted** aber die Nummer 1 der Serie. (st)

## LEISTUNGS-CHECK

| GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN | | KLASSE 1 (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600 | KLASSE 1 1.024x768 | KLASSE 2 (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768 | KLASSE 2 1.280x1.024 | KLASSE 3 (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768 | KLASSE 3 1.280x1.024 | KLASSE 4 (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768 | KLASSE 4 1.280x1.024 Qualitätsmodus* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ab 1.500 MHz | Min. Details | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar |
| ab 2.000 MHz oder XP 2000+ | Min. Details | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab 2.500 MHz oder XP 2500+ | Min. Details | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab 3.000 MHz oder XP 3000+ | Min. Details | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+ | Min. Details | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Optimal |

**RAM ▾:** 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal), 2.048 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

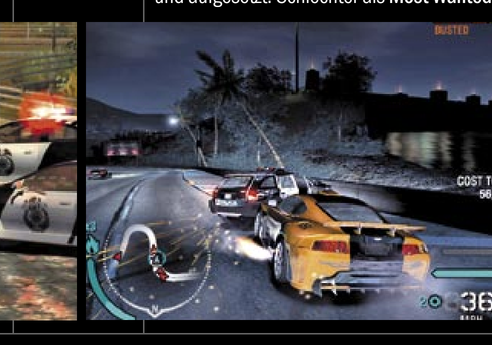
**TUNING-TIPPS**
Für ruckelfreie Heizerduelle in der höchsten Detailstfe müssen Sie mit einer 3,5-GHz-CPU, ein GByte RAM sowie einer Geforce 7800/7900 GT/Radeon X1800 XL/XT. ausgestattet sein. Schwächelt Ihre Grafikkarte reduzieren Sie die Auflsöung und schalten Sie das Motion-Blur aus.

## Der Vorgänger im Vergleich

Need for Speed Most Wanted




| Need for Speed Most Wanted | | Need for Speed Carbon |
|---|---|---|
| Sie kommen als Anfänger nach Rockport und arbeiten sich die Blacklist hoch. | **SPIELWELT** | Palmont City bei Nacht! Verschiedene Gangs warten in ihren Bezirken auf Sie. |
| Die Karriere umfasst mindestens 20 Stunden Spielspaß. Dank Cops äußerst unterhaltsam. | **UMFANG** | Nach knapp 15 Stunden sehen Sie den Abspann. Dann wählen Sie eine andere Klasse. Weiter geht's. |
| 36 Fahrzeuge sind mit von der Partie. Damals neu: der BMW M3. Weniger als bei **Carbon**. | **AUTOS** | **Carbon** legt noch mal eine Schippe drauf: Knapp 45 Wagen sind enthalten – erstmals auch Muscle Cars. |
| Drag-, Sprint-, Rundkurs-Rennen! Alles außer der beliebte Drift ist vorhanden. | **RENNMODI** | Der Drift kehrt zurück, lässt aber den Drag-Modus außen vor. Canyon-Rennen kommen neu hinzu. |
| **Most Wanted** setzt verstärkt auf Tuning-Pakete. Insgesamt weniger als noch in **Underground 2**. | **TUNING** | Eine Neuerung: Sie kreieren Ihr eigenes Tuning per Schieberegler. Ausgefallen! |
| Grafisch noch immer ganz weit vorne und besser als der Nachfolger **Carbon**. Tageslicht ist angesagt! | **GRAFIK** | Die Nacht hat Sie wieder eingeholt. Insgesamt zu trist und aufgesetzt. Schlechter als **Most Wanted**. |



**ZU HILFE** *Schon während des Rennens taucht auf einmal die Polizei auf und macht den Rasern das Leben schwer. Nach dem Wettbewerb geht die Jagd weiter.*






## Der Mehrspielermodus




**Sie sind das Gesetz**

*Der Mehrspieler-Part ist einer der wenigen großen Schritte nach vorne. Erstmals seit **Hot Pursuit 2** schlüpfen Sie wieder in die Rolle der Polizei. In Knock-Out-Rennen verwandelt sich Runde für Runde der jeweils Letztplazierte in einen Cop. Der beste Fahrer muss am Ende zwei ganze Runden überstehen, ohne von seinen Polizeikollegen geschnappt zu werden. Der zweite Modus nennt sich Verfolgung. Jeweils ein Polizist jagt die Raser. Wird einer geschnappt, verwandelt dieser sich automatisch in den Gesetzeshüter und verfolgt die Kollegen. Natürlich existieren weiterhin die altbekannten Modi, hinzu kommt das 1-on-1 Canyon Duell.*

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MOTIVATIONSKURVE

# Need for Speed Carbon

## EINZELSPIELER

MUSCLE CARS +++ DRIFT-RENNEN +++ CANYON-RENNEN +++ 4 BOSSGEGNER



(1) Der aus **Need for Speed Most Wanted** bekannte BMW M3 GTR ist wieder verfügbar – allerdings nicht lange, denn nach der Introsequenz ist er schrottreif. Außerdem bekommen wir den ebenfalls aus dem Vorgängerspiel bekannten Polizisten Cross zu Gesicht, der uns wegen einem Kopfgeld von $ 150.000 jagt. Gott sei Dank taucht rechtzeitig ein edler Spender namens Darius auf. Wer die **Need for Speed**-Reihe kennt, weiß, dass es nicht der letzte Auftritt von Darius sein wird. Die Geschichte nimmt ihren Lauf ...



**Glänzend** Nach ersten Tuninginvestitionen sieht der Camaro SS schon richtig gut aus.

(2) Unsere neue Freundin Nikki führt uns zu Neville, der uns vor die Wahl eines Fahrzeugtyps stellt. Mit dabei sind endlich Muscle Cars! Natürlich entscheiden wir uns dafür, erkennen aber alsbald, dass sich das Handling deutlich vom Mazda MX-8 oder Alfa Romeo Brera unterscheidet – das Heck bricht liebend gern aus. Neville stellt sich außerdem als Blocker zur Verfügung. Zusammen mit unserem Gefährten gewinnen wir die ersten Rennen. Allerdings wird schnell klar, dass die Teamkollegen eher schmückendes Beiwerk sind. Denn die Rennen gestalten sich recht einfach. Die ersten Dollar lassen unsere Kasse klingeln und wir investieren in erste Tuningteile, vor allem für Motor und Getriebe. Es folgen Federung, Reifen und Nitro.



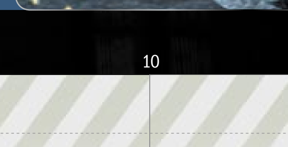


(6) Die Drift-Rennen sind wieder mit von der Partie. Wir bekommen Gewissheit, dass diesmal auf den spaßigen Drag-Modus verzichtet wurde. Schade, dass die Entwickler in jeder **Need for Speed**-Neuauflage einen der beiden Modi rauslassen. Die Lenkung im Drift lässt allerdings zu wünschen übrig. Zu schnell bricht der Wagen aus.

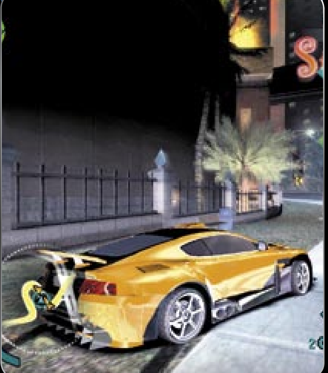
(8) Drei Bezirke haben wir nun unter unseren Fittichen. Jetzt stellt sich heraus, dass Darius in Silverton die Oberhand hat und nicht erfreut darüber ist, dass wir Anspruch auf das Gebiet hegen. Schnellere Autos wie der Aston Martin DB 9 finden Platz in unserer Garage. Wir sind sofort Feuer und Flamme, verkaufen unsere Muscle Cars und tunen den DB 9 bis zum Maximum.







(7) Ein Rennen folgt dem nächsten, richtige Herausforderungen suchen wir vergeblich. Dennoch bleibt der Spielspaß absolut vorhanden. Immer neue Teile finden den Weg in unsere Garage, immer mehr Geld prasselt auf unser Konto. Unsere Teamkollegen setzen wir immer mal wieder zum Spaß ein.



Motivationskurve (Stunden 0–13; Wertung: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0)

Untypisch für Need for Speed: Bereits der fünfte Absturz des Spiels – Gott sei Dank nie mitten im Rennen, sondern nur im Menü.

Immer nur nachts unterwegs, das mindert die Abwechslung. Warum stellen die Entwickler nicht sowohl Tag- als auch Nachtfahrten zur Verfügung?

## ER FUHR FORD ...

... und kam nie wieder. Zum Mustang passt dieser Spruch wahrlich nicht. In den 60ern erschaffen, wurde er 2004 neu aufgelegt und feierte bereits in Most Wanted sein Debüt.

81 PC-Games-Durchschnittswert – Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.





**Tiefer gelegt** Als einer der vier Bosse fordert Angie Sie nach einer gewissen Zeit heraus. Dieses Date sollten Sie nicht verpassen.

(3) Schöne Idee, die die Entwickler eingebaut haben. Per Autosculpt-Funktion verändern wir das Aussehen der einzelnen Tuningteile. So verbreitern wir die Frontschürze, lassen den Big-Block unseres Muscle Cars aus der Motorhaube lugen oder verändern die Lüftungshutze auf dem Dach.

(4) Die meisten Rennen in Kempton haben wir erfolgreich abgeschlossen, nun fordern wir Angie von der 21st Street Gang heraus. Zuerst beweisen wir uns in einem Stadtrennen gegen sie, dann duelliert sich die Dame mit uns im Canyon. Komischerweise haben wir damit kein Problem, denn schon in der ersten Kurve überholen wir sie und gewinnen. Da wir dem Ganzen keinen Glauben schenken, probieren wir es erneut – und diesmal fährt Angie Kampflinie. Anscheinend ein kleiner Fehler, den wir zu unseren Gunsten hätten nutzen können. Nach dem zweiten Versuch schlagen wir sie in einem harten Rennen und wählen danach zwischen sechs möglichen Bonuskarten. Wie in **Most Wanted** haben Sie dabei die Chance auf das Auto des Rivalen.



(5) Kampflos geben unsere Rivalen die Gebiete anscheinend nicht ab. Immer wieder kommt es zu Übergriffen auf unser Territorium. So verteidigen wir es in diversen Rennen. Dadurch gestaltet sich der Territorienkampf sehr atmosphärisch. Wir schalten weitere Autos und Tuningoptionen frei und besitzen bereits ein besseres Muscle Car.





(9) Plötzlich schnellt der Schwierigkeitsgrad immens in die Höhe. Die Gegner-KI cheatet und klebt auf dem Asphalt. Selbst mit unserem DB 9 haben wir keine Chance auf einen Sieg. Mit Ach und Krach und sehr viel Glück schaffen wir es nach vielen Versuchen doch noch zu gewinnen.





(10) Nun gehört ganz Palmont City uns. Nach vielen harten Rennen, die uns alles abverlangt haben, wischen wir uns den Schweiß von der Stirn. Unfaire Gegner und einfältige Kollegen, die uns von der Straße rammen, trüben den Spielspaß aber weiterhin. Nun schwingen wir uns in den Multiplayer.

## Die Test-Abrechnung

**Produkt:** Need for Speed Carbon
**Testversion:** 1.2
**Gespielte Minuten:** 765 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.):** 12:45
**Verkaufspreis:** € 50,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** 765 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** ca. € 3,92

Unsere englische Testversion stürzte im Test öfters ab. Ungewöhnlich, liefen doch alle Vorgänger sehr stabil. Außerdem leidet Carbon unter grafischen Performance-Problemen, die vor allem durch den Motion-Blur-Effekt hervorgerufen werden.

## NEED FOR SPEED CARBON

CA. € 50,-
09. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

SEBASTIAN THÖING

### „Ein Auge lacht, das andere weint. Carbon macht Fehler auf der Zielgeraden."

Ich habe mich so sehr auf den neuesten Teil der **Need for Speed**-Reihe gefreut. Als die Testversion ankam, bekam ich weiche Knie und schwang mich direkt hinters Gamepad. Doch schon nach den ersten Minuten stellte ich fest, dass trotz der vielen Neuerungen auch etliche Ärgernisse warteten. Doofe KI-Kollegen, die mich während des Rennens rammen und ausbremsen, starke Schwächen im Balancing und Polizisten, die ihren Verstand zu Hause gelassen haben. Gegen Ende wurden einzelne Rennen gar so schwer, dass selbst mehrere PC-Games-Kollegen daran scheiterten. Der Endgegner wirkt dagegen fast wie ein Schonwaschgang. Der Drift-Modus ist nicht mehr der alte. Die Steuerung ist schwammig, der Wagen kaum noch kontrollierbar. Schade! Was mir hingegen überaus gut gefällt, ist die Autosculpt Funktion, mit der ich meinen Wagen individuell gestalte. Auch die Canyon-Rennen bergen Spannung und Unterhaltung – vor allem gegen menschliche Gegner. Dennoch müssen **Most Wanted**-Besitzer nicht umsatteln, das alte Pferd reitet sich besser.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** EA Blackbox
**Titel vom selben Entwickler:** NfS: Most Wanted | NfS Underground 2
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Alle Modi sowie Polizeirennen
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Viel Spaß dank neuer Rennmodi

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Trotz Schwächen immer noch überzeugend, allerdings Performance-Probleme
**Sound:** Sowohl Motorengeräusche als auch der Soundtrack sind absolut gelungen.
**Steuerung:** Vor allem in Drift-Rennen sehr unpräzise, ansonsten wie immer arcadelastig

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.200 MHz, 1024 MB RAM, Klasse 4

### PRO UND CONTRA

- + Neue Rennmodi bringen viel Unterhaltung.
- + Eigenes Tuning durch Autosculpt
- + Teammitglieder sorgen für Abwechslung, ...
- − ... sind aber nicht unbedingt notwendig.
- − KI- und Balancing-Probleme frusten.

### PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 81

**KARAMBOLAGE** Solch eine Situation sollten Sie im Rennen besser vermeiden. Wertvolle Sekunden gehen verloren.

**MAGNY COURS** Die französische Strecke ist sehr flach. Dadurch sind fast alle Kurven sehr schwer einzuschätzen.

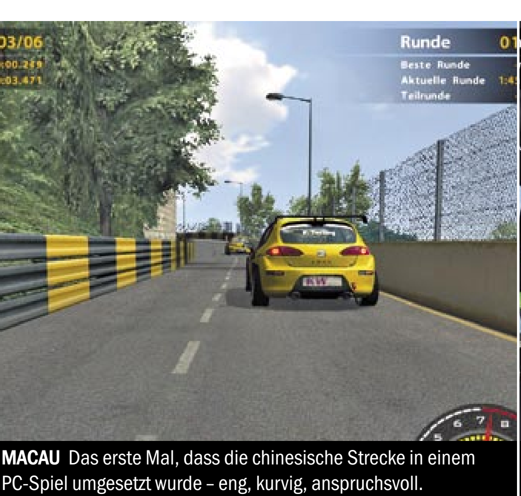
PC Games SILBER AWARD 86 01/2007

# Race: The WTCC Game

Alter Schwede: Nur wenige Wochen nach dem großartigen GTR 2 folgt der nächste Streich von Simbin.

Die WTCC (World Touring Car Championship; Tourenwagen-Weltmeisterschaft) fristet im Vergleich zur DTM oder der FIA GT Meisterschaft ein bescheidenes Dasein. Zu Unrecht, denn die Platzkämpfe sind dort nicht minder spannend. Zwar sind die Wagen keine vor PS strotzenden, hochgezüchteten Boliden, trotzdem schaffen die auf zwei Liter begrenzten Motoren eine angenehme Renngeschwindigkeit von knapp 210 km/h. Das Besondere an der WTCC ist die Rennabfolge. An einem Wochenende finden zwei Wettfahrten statt, die Startaufstellung wird am Tag zuvor durch das Qualifying ermittelt. Ist das erste Rennen gemeistert, geht es mit vertauschter Startreihenfolge ins zweite Rennen, das heißt, der Letzte startet nun in der Pole-Position, der Vorletzte als Zweiter und so weiter. Die Mindestdistanz der Strecke beträgt 50 Kilometer.

Im Spiel ist dieser Modus das tragende Gerüst. Zwar fahren Sie je nach Belieben auch gegen Ihre eigenen Bestzeiten, doch am spannendsten sind die Rennwochenenden. Entweder Sie spielen ein einzelnes oder starten direkt richtig durch, erleben eine komplette Saison und fahren auf allen verfügbaren Strecken. Dabei wählen Sie eingangs eines der sechs lizenzierten Werkteams und begeben sich direkt auf die Piste. Die Wagenauswahl führt Sie vom BMW 320i bis hin zum Honda Accord Euro R. Dabei fällt auf, dass der BMW der einzige Wagen mit Heckantrieb ist – die Konkurrenten lassen sich wesentlich einfacher um die Kurven steuern. Auf Wunsch verändern Profis wie in jeder guten Simulation einzelne Einstellungen. Von der Vorderachsen-Bremskraft bis zu aerodynamischen Justierungen an den Spoilern ist fast alles möglich. Einsteiger wählen eine der vorgegebenen Schwierigkeitsstufen. Als Beigabe serviert Simbin den Mini-Cup und die legendäre WTCC 87, die nur ein Jahr währte. Dabei fahren Sie alte Kraftprotze wie den BMW e30 M3 – und erleben antikes Fahrgefühl vom Feinsten. (st)




**MACAU** Das erste Mal, dass die chinesische Strecke in einem PC-Spiel umgesetzt wurde – eng, kurvig, anspruchsvoll.

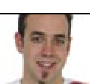



**COCKPIT** Wie schon in **GTR 2** ist auch bei **Race** die Cockpit-Sicht im Angebot, die sich wegen der Perspektive nur für Profis eignet.



**RACE: THE WTCC GAME**
CA. € 45,-
24. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



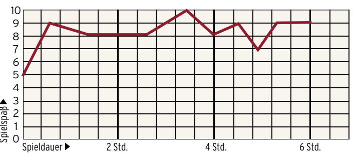
**„So muss ein Rennspiel aussehen! Realismus jetzt auch für Anfänger."**

Wer die WTCC bisher nicht kannte, muss sich nicht grämen. So ergeht es vielen, die keine Rennfanatiker sind und nicht jedem Motoren- und Platzkampf hinterherjagen. Aber die WTCC bietet vor allem aufgrund der erstmals in einem PC-Spiel umgesetzten chinesischen Strecke Macau unheimlich viel Spannung. Macau ist das Pendant zu Monte Carlo, dem Mekka der Formel-1-Fans. Häuserschluchten, enge Kurven, fordernde Schikanen – ein Paradies für Rennfahrer. Bei aller Spannung ist **Race** auch unglaublich realistisch, was Profis erfreut. Einsteiger finden durch die schwach motorisierten Boliden ebenfalls schnell Anschluss an die Spitze. Der Umfang hätte jedoch größer ausfallen dürfen: Ich vermisse eine richtige Karriere. Dafür gibt es aktuelle Saisondaten und passend zum Wettersystem erstmals Scheibenwischer! Sauber!

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Simbin
**Titel vom selben Entwickler:** GTR | GTR 2 | GT Legends
**Publisher:** Eidos
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 6 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Wochenende und schnelles Rennen
**Zahl der Spieler:** 2 bis 32; LAN und Internet
**Fazit:** Dank KI-Mitspielern auch zu zweit super

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Detaillierte Wagen, magere Umgebung
**Sound:** Authentische Motorenklänge
**Steuerung:** Nur stilecht mit Lenkrad

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Spielbar:** 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

+ Realistisches Fahrverhalten
+ Dynamisches Wetter
+ Detaillierte Wagendarstellung
+ Offizielle Lizenzen der Saison 2006
− Umfang zu gering

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)** 86

# EISKALT

**reduziert auf 19,99* EURO**

**Unsere schönsten Spiele – jetzt zum heißen Tiefkühlpreis von nur 19,99 Euro.***




Auch als Collector's Edition für nur 29,99* Euro erhältlich!






Auch als Collector's Edition für nur 29,99* Euro erhältlich!





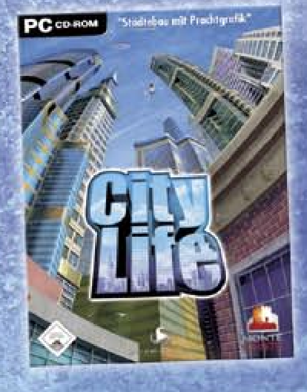













Änderungen vorbehalten.




www.deepsilver.de

*Unverbindliche Preisempfehlung

Nur solange der Vorrat reicht.



**TIMING** Vor allem in den Slalom-Rennen ist viel Übung gefragt, um gegen starke Gegner die Bestzeit zu erreichen.




**GEFÄHRLICH** Sprünge können sehr schnell das Aus bedeuten, da sie oft zu Stürzen und somit zu schlechten Zeiten führen.

# Ski Alpin Racing 2007

**Bode Miller vs. Hermann Maier |** Halsbrecherische Abfahrten auf Weltcup-Pisten – da lacht das Skifahrerherz.

Vergangenes Jahr waren sie virtuell noch Konkurrenten und buhlten mit eigenen Spielen um die Gunst der Skifahrer. Nun kehren Hermann Maier und Bode Miller vereint auf den Monitor zurück und fordern zu rasanten Abfahrten heraus.

Bevor Sie sich in die Rennen stürzen, entscheiden Sie, welchen Karriereweg Sie einschlagen möchten. Als „Herminator" Maier, Bode Miller oder Rookie-Sportler treten Sie dann in die Skibretter, die die Welt bedeuten. Vor den Turnieren kümmern Sie sich um das richtige Training, Sponsoren, neues Equipment. Dies alles geschieht in einem sehr übersichtlich gehaltenen Bildschirm. Durch gewonnene Wettbewerbe oder Extratrainingsschichten erhalten Sie Erfahrungspunkte und Ihr Ski-Ass wird technisch besser. Haben Sie alle Vorbereitungen getroffen, gilt es, Wettbewerbe für sich zu entscheiden, die auf Weltcup-Pisten wie Garmisch-Partenkirchen oder Gröden stattfinden.

Dank der direkten Tastatursteuerung gestalten sich die Abfahrten mit ein wenig Übung recht einfach. So entwickeln Sie bereits nach ein paar Besuchen auf der Piste das richtige Gefühl, wie Sie die Tore, von denen Sie maximal fünf verpassen dürfen, am besten umfahren, um die sehr starken KI-Gegnern hinter sich zu lassen. Nur der Slalom-Modus, bei dem die zu umfahrenden Stangen sehr eng aufgestellt sind, und Speed-Downhill, bei dem Sie einen Punkt in der Mitte von mehreren Kreisen halten müssen, fordern Hobby-Athleten an der Tastatur auch nach mehreren Stunden noch. Auf Ihrem Weg an die Weltspitze bestreiten Sie erst die Nachwuchsliga, dann fahren Sie gegen Amateure, um schlussendlich zu den Profis aufzusteigen.

Im Mehrspielermodus treten Sie über Internet oder LAN gegen bis zu zwölf Kontrahenten an. Dabei haben Sie alle Disziplinen und Pisten aus dem Einzelspielerturnier zur Auswahl, die Vorbereitungsphase entfällt.

**Ski Alpin Racing 2007** liefert genau wie **RTL Skispringen**, das von denselben Entwicklern stammt, gute Unterhaltung für Brett-Artisten und all jene, die sich mal einen Berg runterstürzen wollen. (web)

## Aus zwei mach eins ...

**Aus den Ski-Racing- und RTL-Ski-Alpin-Reihen wird mit Ski Alpin Racing ein Spiel. Wie kam es dazu?**



**VEREINT** Endlich dürfen Fans der Ski-Asse ihre Idole in einem Spiel verkörpern.

**Ski Alpin Racing 2007** wurde von 49Games, den Schöpfern von **Ski Alpin 2006** entwickelt, während die österreichischen Skiexperten von Jowood, die wiederum für **Ski Racing 2006** verantwortlich zeichnen, in der Entwicklungsphase für inhaltliche Fragen beratend zur Seite standen. So wurden aus Sicht der Entwickler Ressourcen und wertvolle Erfahrungen gebündelt und bewährte Features der beiden Spiele (wie die Fehlertoleranz vor der Disqualifikation aus **Ski Racing** und die Vorzüge des Karrieremodus aus **RTL Ski Alpin**) in einem Spiel kombiniert. Zudem hat RTL Enterprises für **Ski Alpin Racing** Hermann Maier als Schirmherrn und spielbaren Charakter hinzugewonnen, der zusammen mit Bode Miller das Spiel für Schneeliebhaber sicher noch interessanter macht.

## SKI ALPIN RACING 2007

CA. € 30,-
16. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



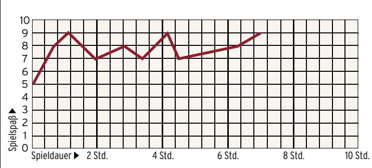
**„Motivierender Karrieremodus und rasante Abfahrten – so macht Skifahren Spaß."**

**Ski Alpin Racing 2007** ist für mich ein Rennspiel im Wintersport-Gewand. Nicht nur, dass sich die Steuerung ähnelt, besonders die Tatsache, dass es auch bei den rasanten Abfahrten vor allem darauf ankommt, die Streckenführung sehr gut zu kennen und Ideallinie zu fahren, ist für mich Anlass für diesen Vergleich. Spielerisch überzeugt der Titel, da man neben den Turnieren im Management-Teil einiges geboten bekommt. Der Karrieremodus fesselt durch seine spannenden Wettbewerbe und motiviert auch nach Stunden noch. Allerdings trüben der vor allem in den höheren Ligen hohe Schwierigkeitsgrad, die nervigen Kommentare und die unausgewogene Tastatursteuerung während der Slalom- und Speed-Downhill-Rennen die Pistengaudi ein wenig.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** 49Games
**Titel vom selben Entwickler:** RTL Skispringen 2006 | Torino 2006
**Publisher:** RTL Enterprises/Jowood
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 7 Stunden (Einzelspieler)

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** LAN und Internet
**Zahl der Spieler:** 2 bis 12 Spieler
**Fazit:** Sehr spaßig, aber ohne Tiefgang

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Ansprechende Grafik mit vielen Details
**Sound:** Gute Soundkulisse, eintönige Musik
**Steuerung:** Direkt, aber teils unausgewogen

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

### PRO UND CONTRA

+ Karriere mit Hermann Maier und Bode Miller
+ Übersichtlicher Vorbereitungsbildschirm
+ Abwechslungsreiche Turniere
– Hoher Schwierigkeitsgrad
– Teils unausgewogene Tastatursteuerung

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **80**



**RUHIGES HÄNDCHEN** Haben Sie den Absprung geschafft, gleichen Sie Windböen mit der Maus aus, um einen perfekten Sprung zu landen.




**MANAGEMENT** Von den Entscheidungen, die Sie in diesem Bildschirm treffen, hängt der Erfolg in den Turnieren stark ab.

**GUTE HALTUNG** In der Anlaufphase gilt es, die Balance zu halten und den richtigen Absprungzeitpunkt zu erwischen.

# RTL Skispringen 2007

Vor dem Après-Ski hat der liebe Gott harte Arbeit verordnet: Fliegen Sie auf den Weltcup-Schanzen zum Sieg.

Jedes Jahr aufs Neue erfreut Entwickler 49Games Fans von Georg Späth, Stephan Hocke, Alexander Herr und Co. mit einer Neuauflage der beliebten Skisprung-Simulation – mit den Weltcup-Schanzen, aber ohne offizielle DSV-Lizenz.

Bevor Sie sich in einen der 15 internationalen Wettbewerbe der drei zur Verfügung stehenden Ligen stürzen, sollten Sie zunächst mit dem Tutorial trainieren. So bewältigt auch ein Anfänger die anfangs etwas schwer in den Griff zu bekommende Maussteuerung und erzielt schnell Erfolge.

Langsam arbeiten Sie sich im Karrieremodus von der leichten Nachwuchs- über die mittelschwere Amateurliga zu den Profis hoch, die Ihnen einiges abverlangen. Unterstützung auf dem anstrengenden Weg zur Weltelite bekommen Sie dabei sowohl von Ihrem Trainer als auch vom Wachsmeister. Diese helfen Ihnen, bestmögliche Ergebnisse zu erzielen – vorausgesetzt, Sie stellen sie ein. Ohne Helfer sparen Sie zwar einen Batzen Geld, müssen sich aber dann selbst darum kümmern, dass Ihre Skier für den Wettkampf präpariert sind und dass Sie Ihr Training nicht vernachlässigen.

Das geschieht alles in einem sehr übersichtlichen Bildschirm. Dort treffen Sie alle Vorbereitungen für die Turniere, führen Sponsorenverhandlungen, wetten mit anderen Springern und decken sich mit neuem Equipment ein, da Ihr Erfolg nicht nur von der Fitness des Protagonisten abhängt. Immer neue Anzüge, Helme, Bindungen und noch vieles mehr kaufen Sie ein und spielen Sie vor allem frei, wenn Sie bestimmte Aufgaben mit Ihren Sprüngen erfüllen. Auf diese Weise und durch die immer härtere Konkurrenz motiviert das Spiel, dass Sie ständig besser werden und immer noch einen weiteren Wettkampf bestreiten wollen.

Die Wettkämpfe sind dank gut gelungener Maussteuerung nach etwas Übung leicht zu meistern. Während des Sprungs klicken Sie einfach an den richtigen Stellen die linke Maustaste und halten mit der Maus die Balance, damit Ihr Springer nicht auf die Nase fällt. Neu in diesem Jahr: Auch nach der Landung wird noch einiges von Ihnen abverlangt. Denn bis zur Sturzlinie müssen Sie weiterhin das Gleichgewicht halten und danach behutsam bremsen. Wer Lust hat, lässt seinen Schützling jubeln oder zornerfüllt gestikulieren. Nach einigen Sprüngen haben Sie alle Tricks raus und fliegen wie ein Weltmeister.

Durch den Mehrspielermodus, den Sie über LAN und Internet spielen können, und der Hot-Seat-Funktion, mit der Sie mit Ihren Freunden an einem PC hinabspringen, lässt RTL Skispringen 2007 keine großen Wünsche offen. (web)



## RTL SKISPRINGEN 2007

CA. € 30,-
16. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



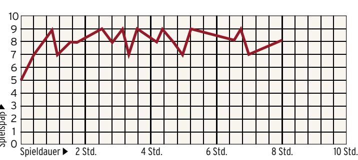
**„Dank des fesselnden Karrieremodus ein sehr gutes Skisprung-Spiel."**

RTL Skispringen 2007 ist im Prinzip ein recht simples Geschicklichkeitsspiel, das nach einer kurzen Eingewöhnungsphase auch Neueinsteigern leicht von der Hand geht. Mit dem Karrieremodus schaffen es die Entwickler 49Games, auch 2006 wieder vor den Monitor zu fesseln. Denn wer sich erst einmal auf den Weg in die Skispringer-Elite begeben hat, kommt nicht mehr so schnell davon weg, identifiziert sich mit seinem Skiflieger und leidet bei jedem Sturz mit. Einzig die sich wiederholenden Kommentare und die eintönige Musik gehen mit der Zeit auf die Nerven. Auch der immer gleiche Hergang der Vorbereitungen nutzt sich schnell ab. Dies fällt aber ob der spannenden Turniere und der überarbeiteten Optik nicht allzu sehr ins Gewicht.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** 49Games
**Titel vom selben Entwickler:** RTL Skispringen 2006 | Torino 2006
**Publisher:** RTL Enterprises
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 8 Stunden (Einzelspieler)

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Hot-Seat, LAN, Internet
**Zahl der Spieler:** 2 bis 16 Spieler
**Fazit:** Guter Sprungmodus ohne große Vorbereitung

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Angemessen, mit „echten" Zuschauern
**Sound:** Gute Soundkulisse während Turnieren
**Steuerung:** Unkompliziert und leicht erlernbar

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

### PRO UND CONTRA

+ Fesselnder Karrieremodus
+ Gutes Tutorial
+ Alle Schanzen des Weltcups spielbar
− Kommentare wiederholen sich schnell
− Eintönige Vorbereitungen der Turniere

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **82**



# Budget

ECHTZEIT-STRATEGIE



## Act of War Gold Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/05

In naher Zukunft übersteht lediglich eine US-Firma ein weltweites wirtschaftliches Desaster, die Monopolstellung ruft jedoch Terroristen auf den Plan. Mit einer neuen Spezialeinheit sorgen Sie in dem Strategiespiel für Ordnung. Die mehr als 30 Missionen führen Sie dabei rund um den Globus. Aufgrund einiger neuer Features wird die Neuauflage für Strategiespieler mit Mehrspielerambitionen interessant. (web)

ATARI | 23.11.2006 |
USK AB 16 JAHREN
84

ECHTZEIT-STRATEGIE

## Codename: Panzers - Phase Two

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/05

Im Echtzeit-Strategie-Spektakel **Codename: Panzers - Phase Two** spielen Sie sich als deutscher Wüstenfuchs, britische Wüstenratte oder jugoslawischer Partisan durch Nordafrika und Südeuropa. Schauplätze wie Tobruk, Monte Cassino und Belgrad sind nur drei von 20 Stationen, die Sie besuchen. Sie kämpfen Mission für Mission in einer linearen Kampagne. Geht eine Mission verloren, müssen Sie diese wiederholen. Je nach Spielkarte bekommen Sie dafür entweder eine vorgegebene Armee oder stellen eigene Truppen auf. Um Letzteres zu bewerkstelligen, brauchen Sie Prestigepunkte, die Sie auf dem Schlachtfeld erkämpfen. Schöne und zugleich faire Missionen mit stimmiger Hintergrundgeschichte sind die Stärken des Titels. Wer jedoch Realismus sucht, lässt besser die Finger davon. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 |
USK AB 16 JAHREN
89

ECHTZEIT-STRATEGIE



## Blitzkrieg 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/05

In diesem sehr anspruchsvollen Strategiespiel erleben Sie den Zweiten Weltkrieg an historischen Stätten wie Stalingrad, Berlin und am Pazifik. Das Spiel ist actionlastiger und einsteigerfreundlicher als der Vorgänger und schafft dank der komplexen Missionen jede Menge Taktikspaß. Die vielfältigen Möglichkeiten, die Tuppen zu gestalten, bieten dabei immer neue Lösungswege für Ihre Aufgaben. (web)

PYRAMIDE | 15.11.2006 |
USK AB 12 JAHREN
78

ECHTZEIT-STRATEGIE



## Earth 2160

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Der dritte Teil der **Earth**-Reihe führt Sie direkt in den fünften Weltkrieg. Von der von Kratern übersäten Oberfläche des Mars bis hin zum Rand des Universums kämpfen Sie um das Überleben einer der drei Kriegsparteien. Mit zwölf abwechslungsreichen Szenarien und einer grandiosen Grafik bietet das Strategiespiel alles, was Sie für einen spannenden Abend vor Ihrem PC brauchen. (web)

PYRAMIDE | 15.12.2006 |
USK AB 12 JAHREN
87

ACTION-ADVENTURE



## Gun

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

**Gun** versetzt das Spielprinzip der **Grand Theft Auto**-Serie in den Wilden Westen. Als Colton White rächen Sie den Tod Ihres Ziehvaters und klären das Mysterium Ihrer eigenen Herkunft. Spielerische Freiheit und Bullet Time, gepaart mit spannenden Schießereien, erwarten Sie. Zwar endet der Rachefeldzug nach zehn Stunden, aber bei Action-Titeln mit Western-Thematik steht **Gun** ganz klar an der Spitze. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 |
USK AB 16 JAHREN
83

ECHTZEIT-STRATEGIE



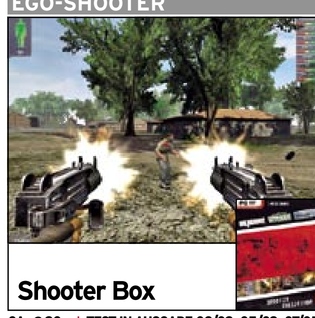
## Rome: Total War

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Haben Sie das Zeug dazu, Europa unter dem römischen Banner zu vereinen und wie Julius Cäsar als Kaiser in die Geschichte einzugehen? In **Rome: Total War** haben Sie die Chance, Ihr strategisches Können auf die Probe zu stellen. Das taktisch komplexe Spiel ist dank leichter Steuerung und Berater auch für Einsteiger geeignet. Das antike Rom ist für Strategie-Fans ein Muss. (web)

PYRAMIDE | 15.10.2006 |
USK AB 12 JAHREN
84

EGO-SHOOTER



## Shooter Box

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 09/02, 05/03, 07/05

Mit der **Shooter Box** bringt Atari eine Sammlung an Ego-Shootern in den Handel, die drei Titel umfasst. Die Box enthält **Boiling Point: Road to Hell**, das mit seiner spielerischen Freiheit lange Zeit fesselt. Außerdem bekommen Sie den Taktik-Shooter **Tactical Ops: Assault on Terror** sowie **Line of Sight: Vietnam**, das Sie aufseiten der USA in den Dschungel schickt. (web)

ATARI | 30.11.2006 |
USK AB 18 JAHREN
82

AUFBAU-STRATEGIE



## Die Siedler: Das Erbe der Könige

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Mit den Folgen 1 bis 4 der **Siedler**-Reihe hat **Das Erbe der Könige** im Grunde nur den berühmten Seriennamen gemeinsam. Denn aus dem ehemaligen 2D-Aufbauspiel mit Wuselfaktor wurde ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel. Dennoch greifen alle, die auf den sechsten Teil der Serie warten, zu dem 15 Missionen umfassenden Titel, dazu gibt es eine Soundtrack-CD. (web)

UBISOFT | 08.11.2006 |
USK AB 6 JAHREN
85

EGO-SHOOTER

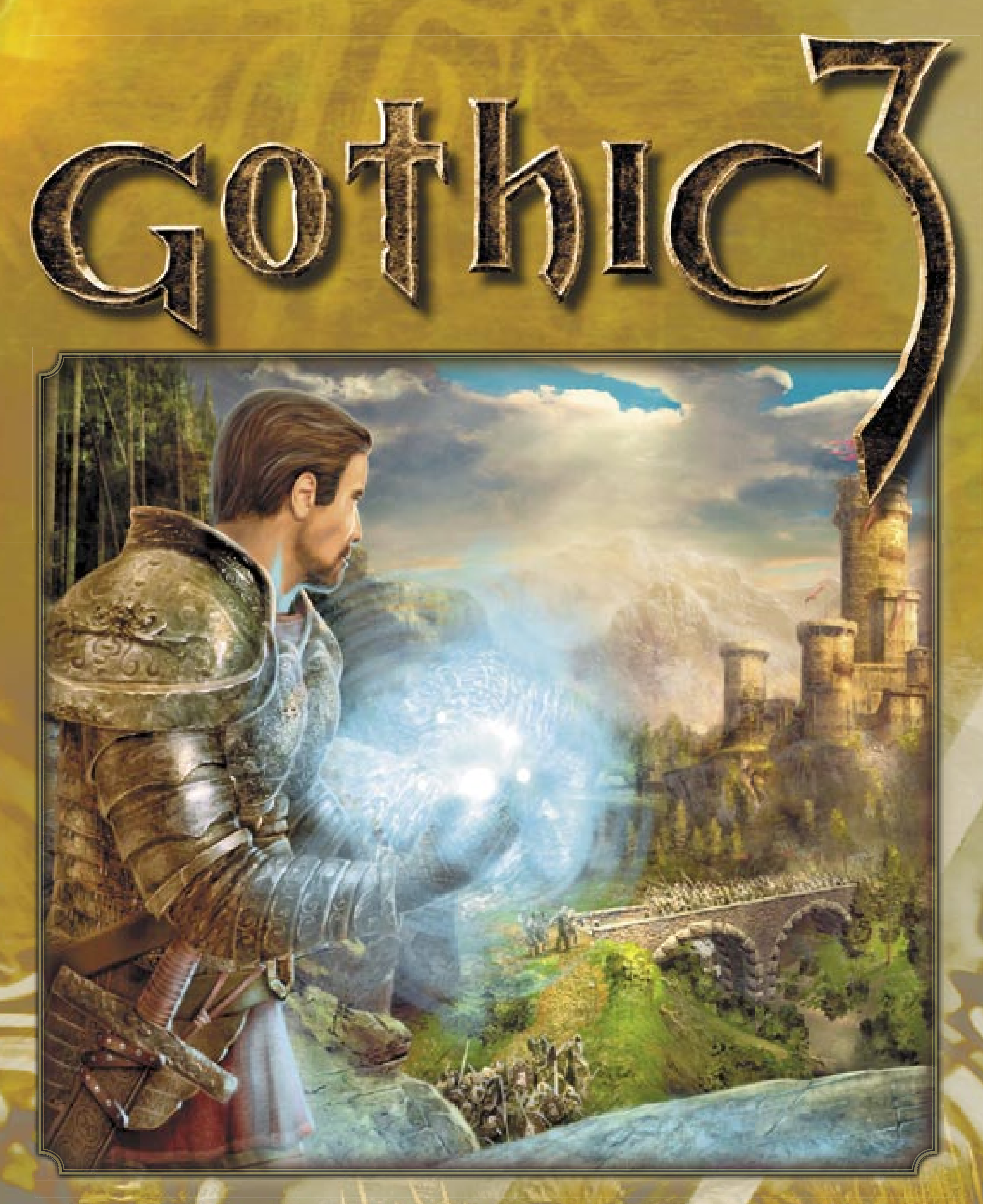


## Unreal Anthology

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 08/98, 08/99, 03/03, 05/04

**Unreal** setzte seinerzeit Maßstäbe und seither zählt das Entwicklerstudio Epic Games als feste Größe, geht es um Grafikpracht. Für Fans der **Unreal**-Spiele oder Zocker, die die älteren Titel nicht mehr kennen, hat Midway nun ein attraktives Paket entworfen. Dieses umfasst das Ur-**Unreal** von 1998 mit dem dazugehörigen Add-on **Unreal: Return to Na Pali**. Hier bahnen Sie sich nach einer Bruchlandung Ihren Weg über den Planeten Na Pali. Außerdem gibt es die Fortsetzung **Unreal 2: The Awakening**, in der Sie als Marshal John Dalton gegen das Böse im Weltall kämpfen. Der Mehrspieler-Hit **Unreal Tournament 2004**, der heiße Schlachten im Internet verspricht, rundet das Paket ab. Die enthaltene Soundtrack-CD ergänzt **Unreal Anthology**, das für relativ wenig Geld alles bietet, was das Fan-Herz begehrt. (web)

MIDWAY | 10.11.2006 |
USK AB 16 JAHREN
92




Das Schicksal Myrtanas
liegt in Ihren Händen!



www.gothic3.com

# Gothic

Im Jahr 2001 gelang Piranha Bytes mit Gothic auf Anhieb der Sprung in die Liga gefeierter Spieleentwickler. Das grafisch wegweisende Rollenspiel-Abenteuer präsentierte mit seinen ruppigen Dialogen und rauen Charakteren eine noch nie dagewesene mittelalterliche Atmosphäre. Das Spiel wurde ein Hit und ist auch heute noch vielen Spielern als Meilenstein in bester Erinnerung.

# Gothic 2

## Schritte in die nächste Generation

2002 gelang, was kaum jemand für möglich hielt: Gothic 2 war drei Mal größer als der Vorgänger und trieb die Grafik-Engine an die Grenzen des Machbaren. Nie hatte ein mittelalterliches Rollenspiel besser ausgesehen. Gothic 2 gilt nach wie vor als eines der besten Rollenspiele, die je geschaffen wurden.

## Gothic 2: Die Nacht des Raben

Die Nacht des Raben veredelte das gefeierte Gothic 2 und erweiterte das Spiel um noch mehr Quests, Gefahren und Abenteuer!

# Gothic 3

Nichts wurde von der deutschen Spielergemeinde sehnlicher herbeigewünscht als eine Rückkehr in die Abenteuerwelt von Gothic. Die Erwartungen an das Spiel waren enorm – und das Ergebnis übertrifft die Ansprüche moderner Spieler sogar noch: Eine brandneue Grafik-Engine und ein dynamisches, fesselndes Kampfsystem machen Gothic 3 zum besten Gothic, das es je gab!

## Der Höhepunkt einer epischen Saga


gothic 3
www.gothic3.com
Führen Sie die Menschen in die Freiheit ...
... oder werden Sie Zeuge ihres Untergangs!
Der Kampf gegen die Orks hat den Namenlosen Helden nach Myrtana geführt. Dort haben die Menschen den Krieg verloren und fristen ein Dasein in Sklaverei, während die Orks sich für ein letztes Gefecht rüsten. Ihr Abenteuer führt Sie in malerische Wälder und brennend heiße Wüsten, in prächtige Burgen und über schneebedeckte Berggipfel. Eine epische Reise voller Gefahren!


Gothic 3
www.gothic3.com
Zahllose Gefahren ...
... und spektakuläre Gefechte!



Gothic 3
www.gothic3.com
Erforschen Sie die
Welt von Gothic ...
... mit Schwert, Magie und
Ihrem Verstand!

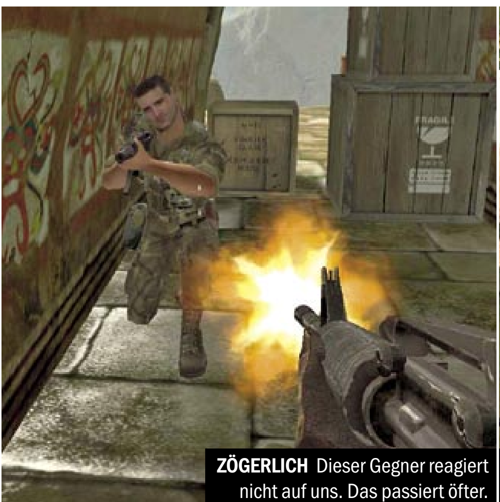

Gothic 3
www.gothic3.com
Packende Duelle
Das neue Kampfsystem von Gothic 3 erlaubt vielfältige und geschmeide Fechtbewegungen, ist dabei aber per Maus einfacher denn je zu bedienen! Selbst der Kampf mit zwei Schwertern ist nun möglich.
Völlige Freiheit
Erleben Sie die Geschichte so, wie Sie wollen: Schließen Sie sich den Orks an und machen Sie Jagd auf Sklaven oder greifen Sie den Rebellen unter die Arme. Sie allein entscheiden, wohin die Reise geht!
Lebendige Spielwelt
Hunderte Charaktere bevölkern Myrtana, jeder einzelne besitzt individuelle Eigenschaften und Ansichten. Die Bewohner gehen ihrer Arbeit nach und haben realistische Tagesabläufe. Die Liebe zum Detail, mit der die Welt von Gothic 3 erschaffen wurde, wird Sie in Staunen versetzen!
Werden Sie zur Legende
Ihr Ruf eilt Ihnen voraus – ob große Taten oder heimtückischer Verrat, in Gothic 3 bleibt keine Ihrer Handlungen ohne Konsequenzen. Zetteln Sie Revolutionen an, erlernen Sie uraltes Wissen, schmieden Sie neue Ausrüstungen und Waffen – es ist Ihr Abenteuer!


Gothic 3
www.gothic3.com
So entstand die Magie
Mit modernster Technik schufen die Grafiker von Piranha Bytes eines der intensivsten und spektakulärsten Rollenspiele unserer Zeit. Genießen Sie unerreicht realistische Umgebungsgrafiken, geschmeidige Animationen und fließende Tag- und Nachtwechsel!
Gothic 3 ist mehr als nur ein grafisch beeindruckendes Spiel, es ist eine audiovisuelle Erfahrung! Aus der Feder des Komponisten Kai Rosenkranz stammt der berauschend schöne Soundtrack, meisterhaft arrangiert und eingespielt von mehr als 160 internationalen Künstlern und einem kompletten Orchester!
FOTOS: ANDRÉ GARSTKA, WWW.PICTRICK.DE


Gothic 3
www.gothic3.com
Neben der Standardausführung erhalten Sie Gothic 3 auch als limitierte Sammleredition in prächtiger Verpackung. Die edle Box enthält zahlreiche Extras, die das Herz eines jeden Rollenspielers höherschlagen lassen: eine große Karte der Spielwelt, eine aufwendig produzierte Making-of-DVD, ein reich bebildertes Artbook mit exklusiven Einblicken hinter die Kulissen, den mitreißenden Soundtrack auf CD und eine Halskette mit typischem Gothic-Motiv!
JOWOOD PRODUCTIONS
A PIRANHA BYTES GAME
Gothic 3
Auch als limitierte Sammleredition erhältlich!
www.gothic3soundtrack.com
Aufrührende Fanfaren- und Streicherklänge tragen die meisterhaften Kompositionen – genießen Sie den Soundtrack der Superlative!
Besuchen Sie die offizielle Website www.gothic3.com. Dort erhalten Sie neben Support, Hintergrundwissen und Einblicken auch regelmäßige Spiel-Updates!
Weitere Informationen siehe Impressum Seite 208

# Terrorist Takedown: Covert Operations



**ZÖGERLICH** Dieser Gegner reagiert nicht auf uns. Das passiert öfter.



**HÜBSCH** Die Grafik ist ordentlich, die Explosionen effektreich.

Was die vielen schlechten Action-Filme, die es auf dem Markt gibt, vormachen, setzt **Terrorist Takedown: Covert Operations** eins zu eins in einen Ego-Shooter um.

Die belanglose Hintergrundgeschichte beginnt auf einem Flugplatz. Nachdem Sie den Kopf eines Drogenkartells gestellt haben, wollen Sie und Ihre Kameraden des US-Einsatzteams zurück in die Heimat fliegen. Doch plötzlich greifen unbekannte Söldner das Rollfeld an und machen Ihnen einen Strich durch die Rechnung. Von da an kämpfen Sie sich durch den Dschungel, auf der Suche nach Dolo Mendoza, dem Drahtzieher der Attacke.

Die Gegner-KI lässt stark zu wünschen übrig. So stehen Ihre Kontrahenten die meiste Zeit einfach nur in der tristen Gegend herum und warten darauf, dass Sie aus dem Gebüsch springen. Oft genug passiert es, dass die Schurken selbst dann nicht das Feuer eröffnen, sondern weiter so tun, als ginge sie das Ganze nichts an. Wehren sich die Terroristen dann doch einmal, zielen sie äußerst präzise, was ruckzuck im virtuellen Spieler-Tod endet. Das frustet, genau wie die dürftigen Missionsbeschreibungen.

Die Synchronisation lässt **Covert Operations** schließlich vollends ins Mittelmaß abdriften. Die Sprecher klingen, als wären sie direkt von der Straße ins Aufnahmestudio gezerrt worden, was durchaus zum Schmunzeln verleitet. Die übrige technische Präsentation ist gutes Mittelmaß.

Insgesamt empfehlen wir, die 20 Euro für einen guten Shooter wie **Vietcong 2** auszugeben. (web)

**CITY INTERACTIVE | 10.11.2006 | USK 18 | CA. € 20,-** **53**

# Bet on Soldier: Black-out Saigon



**ZUM SCHIESSEN** Das ist ein Feind. Angreifen will er trotzdem nicht.

**KAMPFMASCHINE** Hier missbrauchen Sie einen Reparaturroboter.

Auch vom inzwischen dritten Ego-Shooter-Abenteuer im **Bet on Soldier**-Universum dürfen Sie nicht zu viel erwarten. Nicht einmal, dass das selbstständig lauffähige Add-on zufriedenstellend funktioniert. In **Black-out Saigon** sind Sie als Elitesoldat Hang Shaiming im asiatischen Raum unterwegs. Die Grafik ist nach wie vor recht durchwachsen. Wie gehabt kaufen Sie sich Ausrüstung und Waffen, heuern Begleiter an, bekommen für erfolgreiche Missionen und Abschüsse Geld und zahlen für an Speicherstationen gesicherte Spielstände. An sich eine zwar lineare und recht stupide, aber nette Ballerei. Doch es gibt zig Ungereimtheiten und Ärgernisse. Beispielsweise wissen Sie manchmal nicht genau, was Sie im Spiel nun überhaupt machen sollen. So bleiben Missionen zwischendurch einfach hängen und es geht nicht weiter – was allerdings auch an einem der regelmäßig nicht funktionierenden Skripts oder an den KI-Kameraden liegen mag.

Zum Glück bekommen Sie **Black-out Saigon** wenigstens zum Budget-Preis. Eine Empfehlung ist der Titel dennoch nicht. (as)

**FROGSTER | 07.11.2006 | USK 18 | CA. € 15,-** **58**

## Desperate Housewives


**TRATSCHRUNDE** Beim Pokern wird der neueste Klatsch verbreitet.

**D**ie Wisteria Lande – eine schmucke amerikanische Wohnsiedlung, fernab der städtischen Hektik. Hier residiert die gut betuchte Gesellschaft. Doch wie in der Fernsehserie trügt die Idylle. Jeder der Bewohner hat sein schmutziges Geheimnis. Sie sind gerade mit Ehemann und Sprössling zugezogen und bekommen nach und nach immer mehr Einblicke hinter die Kulissen, lüften aber auch Ihr eigenes Geheimnis. Das Spiel erinnert an **Die Sims 2**, kann aber damit nicht ganz mithalten. Ihre Spielfigur hat vier Grundbedürfnisse, auf die Sie Acht geben sollen. Sie bauen Beziehungen zu anderen Personen auf und beeinflussen bei Dialogen per Smilies den Gesprächsverlauf. Neben drei Minispielen bekommen Sie diverse Aufgaben, in denen Sie es mit den aus der Serie bekannten Protagonisten zu tun haben. Immerhin ist die Handlung insofern interessant, als dass Sie sowohl Konflikte schlichten und sich beliebt machen als auch andere Bewohner in die Pfanne hauen. Allerdings plätschert das Geschehen zu sehr vor sich hin, um spielerisch auf Dauer zu motivieren. (as)

BUENA VISTA GAMES | 03.11.2006 | USK OHNE | CA. € 25,- **73**

## Marvel: Ultimate Alliance


**GROSSE AUSWAHL** Hier stellen Sie Ihr schlagkräftiges Team zusammen.

**GIGANTISCH** Mit vereinten Kräften besiegen Sie auch solche Gegner.

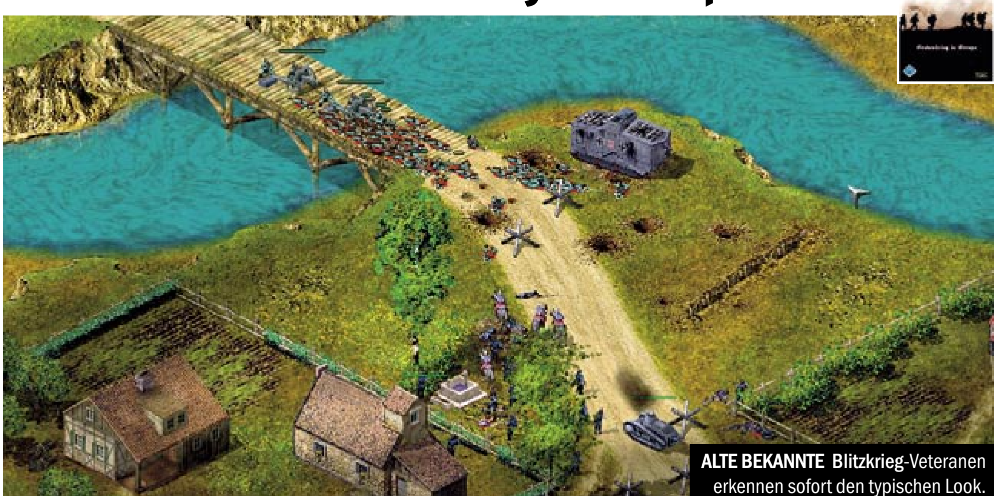
**D**ie Welt steht am Abgrund. Dr. Doom hat alle Superschurken, von Winter Soldier bis Radioactive Man, um sich versammelt. Sein Plan: Er will unvorstellbare Macht erlangen, die das gesamte Universum zerstören könnte. Sämtliche bekannte Superhelden der Marvel-Welt rotten sich daraufhin zusammen, dem Bösewicht Einhalt zu gebieten. Mit einer Gruppe von vier Helden, die Sie frei zusammenstellen, vermöbeln Sie Dutzende üble Schergen. Hin und wieder treffen Sie dabei auf ein paar Superfieslinge, die Sie jedoch auch nicht mehr fordern als Standardgegner. Mit steigender Zahl besiegter Raufbolde wächst die Erfahrung Ihrer Helden, ähnlich einem Rollenspiel. Durch stimmungsvolle Zwischensequenzen vorangetrieben, hangeln Sie sich so durch das auf Dauer eintönige Spiel. Zeitweilig lockern Minispiele, in denen Sie zum Beispiel Bomben anhand von bestimmten Tastenkombinationen entschärfen müssen, den Heldenalltag ein wenig auf.

Der Mehrspieler-Modus mit kooperativen Part rundet das nur in Englisch erhältliche Spiel für Marvel-Fans ab. (web)

ACTIVISION | 08.11.2006 | USK 12 | CA. € 50,- **74**



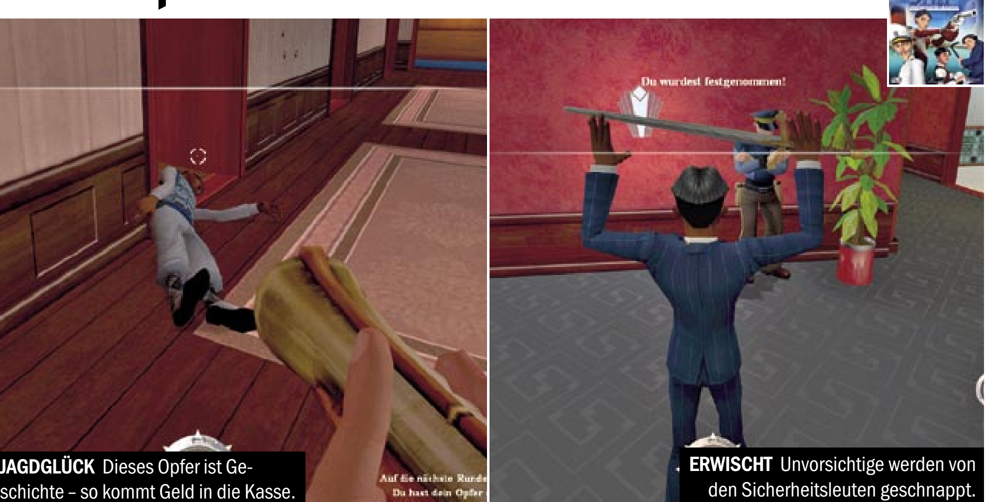
## World War 1: Grabenkrieg in Europa


**ALTE BEKANNTE** **Blitzkrieg**-Veteranen erkennen sofort den typischen Look.

**D**iese Operation ist zum Scheitern verurteilt." Mit diesen Worten kommentieren die digitalen Männlein Ihr Tun, wenn Sie sich durch die drei Kampagnen des Spiels schlagen. Was Nival Interactive hier abliefert, ist wahrlich nur beinharten **Blitzkrieg**-Fans zu empfehlen. Wohlgemerkt, wir meinen damit nicht das optisch verbesserte **Blitzkrieg 2**, sondern den ersten Teil. Denn auf diesem technischen Niveau (mit nur leichten Verbesserungen) bewegt sich das Spiel. Die Missionen sind taktisch sehr anspruchsvoll ausgefallen, allerdings sorgt der akustische Hintergrund für Langeweile. Die öden Dudelstücke des Soundtracks erinnern eher an Kaufhausmusik denn an dramatische Untermalung. Auch Soundeffekte und Sprachausgabe sind recht dürftig ausgefallen. Das alles dürfte Hardcore-Strategen nicht abschrecken. Unhaltbar sind jedoch die gravierenden Mängel der KI und Wegfindung. Einheiten bleiben hängen oder laufen kuriose Pfade – das demotiviert. Unverständlich ist, dass Kavalleristen mit Gewehren einfach durch dicke Festungsmauern schießen, was wiederum unfreiwillig komisch wirkt. (sw)

TGC | 08.12.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **51**

## The Ship


**JAGDGLÜCK** Dieses Opfer ist Geschichte – so kommt Geld in die Kasse.

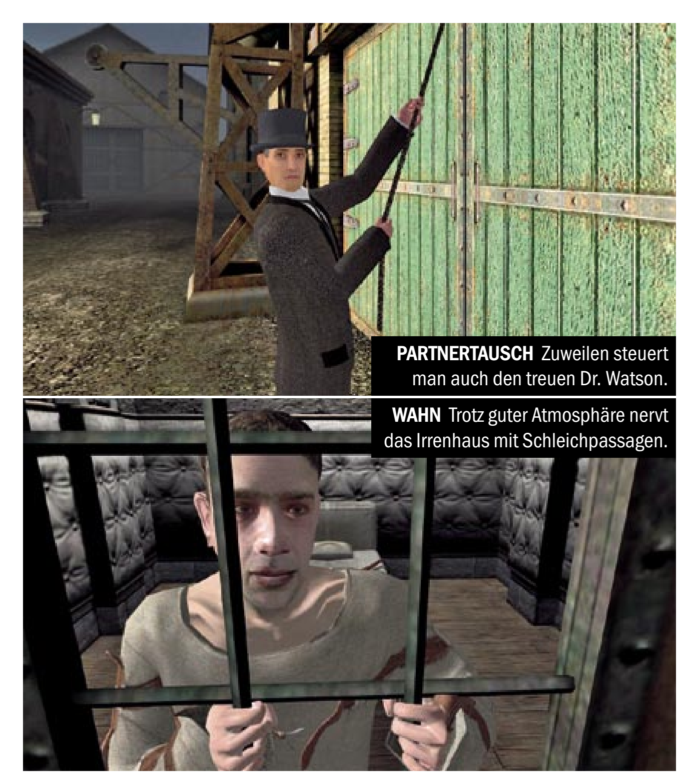
**ERWISCHT** Unvorsichtige werden von den Sicherheitsleuten geschnappt.

**S**ind Sie ein wenig paranoid und fürchten, hinter jeder Ecke könnte Gefahr lauern? In **The Ship** sollten Sie sich genau diesen Habitus aneignen, denn hier geht es ums nackte Überleben. Ziel des Multiplayer-Spiels ist es, auf einem Kreuzfahrtschiff einen bestimmten Mitspieler-Charakter zu töten, während ein anderer Spieler Sie als Zielperson auf der Liste stehen hat. Um Ihr Vorhaben zu erfüllen, machen Sie sich auf und durchsuchen das Schiff nach Ihrem Opfer, halten Ausschau nach Ihrem Killer und besorgen sich Waffen. Diese reichen von scheinbar harmlosen Stricknadeln bis hin zur Tommy Gun oder einem zu heißen Saunagang. Das Problem ist, sich nicht von Zeugen oder Sicherheitspersonal erwischen zu lassen. Haben Sie Ihren Auftrag erfüllt, gibt es eine Geldprämie, mit der Sie neue Verkleidungen kaufen oder Ihre Bedürfnisse stillen. Diese umfassen Hunger, Durst, Müdigkeit oder Körperhygiene. Außerdem leidet Ihr Protagonist nach zu vielen Morden an Depressionen.

**The Ship** ist ein Mordsspaß, an dem momentan jedoch noch zu wenig Spieler teilnehmen – und Bots sind leider nur ein unzureichender Ersatz. (web)

OUTERLIGHT | 15.11.2006 | USK 16 | CA. € 30,- **80**

## Die Spur der Erwachten


**PARTNERTAUSCH** Zuweilen steuert man auch den treuen Dr. Watson.

**WAHN** Trotz guter Atmosphäre nervt das Irrenhaus mit Schleichpassagen.



Die Macher von **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings** transportieren den Kult-Detektiv endlich in die dritte Dimension: In **Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten** blicken Sie erstmals durch die Augen des mürrischen Briten und bewegen sich per WASD-Steuerung wie in einem Ego-Shooter. Es wird aber weder gestochen noch geschossen, der Name Holmes steht auch diesmal für ein stilecht präsentiertes Adventure im London des späten 19. Jahrhunderts. Die Handlung bietet neben dem obligatorischen Kriminalfall auch düstere Fantasy-Züge im Stil von H.P. Lovecraft und kommt dank guter Synchronsprecher und großzügig bemessener Zwischensequenzen zügig in Fahrt. Dafür hinterlässt die Steuerung gemischte Gefühle: Einerseits funktioniert die Bewegung aus der Ego-Sicht intuitiv und eine Schnellreisefunktion per Karte wurde auch implementiert, andererseits fällt das Finden von Hotspots manchmal schwer. Zwar poppt bereits aus einiger Entfernung ein Interaktionssymbol auf, doch wird dieses leicht übersehen – ein akustischer Hinweis wäre wünschenswert. Grafisch ist Holmes leider nicht in bester Form: Charaktere und einige Texturen sind nett gestaltet, aber die kantigen, menschenleeren Levelbauten werden der sonst dichten Atmosphäre nicht gerecht. Zudem krankte unsere Testversion an leichten Soundbugs. (fs)

FROGSTER | 23.11.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **67**



## Das letzte Ritual


**FINSTER** Der unruhige Augenaufschlag des Mädchens ist die Lösung.

**Das letzte Ritual** setzt auf das gleiche verblüffende Konzept wie sein Vorgänger **In Memorian**. Als Agent auf Mörderjagd gilt es, Indizien und Hinweise zu sammeln, mit denen man neue Aufgaben freischaltet. Anders als in klassischen Adventures gibt es weder eine sichtbare Spielfigur noch Inventar. Stattdessen schauen Sie düstere, gut gemachte Videoclips und studieren bei beklemmender Soundkulisse kunstvolle Artworks. Wirklich einzigartig wird das Spiel jedoch durch die Online-Recherche, weshalb auch zwingend eine Internetverbindung notwendig ist. So erhalten Sie regelmäßig E-Mails mit Hinweisen und durchforsten mehr als 500 eigens für das Spiel erstelle Internetseiten nach Lösungen für die – und hier gehen die Spielspaßpunkte verloren – bockschweren Rätsel. Wer gerne an anspruchsvollen Aufgaben tüftelt und mit Frust umzugehen vermag, bekommt mit **Das letzte Ritual: In Memorian 2** ein interessantes Nischenprodukt. (fs)

FROGSTER | 30.10.2006 | USK 16 | CA. € 35,- **70**





## Battles in Normandy

**SPIELBRETT** Spielerisch und optisch erinnert der Titel an ein Brettspiel.

Die Befreiung der Normandie war schon oftmals Inhalt von Spielen. Auch **Battles in Normandy: Die Entscheidung** (so der komplette Titel) befasst sich mit dieser Thematik, wird aber nur strategisch sattelfeste Spieler vor den Monitor locken. Denn dieses rundenbasierte Spiel ist ein äußerst komplexer Taktikbrocken, dessen Missionen durchaus längere Zeit in Anspruch nehmen. Grafisch geht der Kampf um den Norden Frankreichs nicht mit der Zeit, auch die Steuerung gestaltet sich zu umständlich. Dafür bekommen Sie jedoch eine fordernde künstliche Intelligenz, die in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen gegen Sie und den kompletten Normandie-Feldzug antritt. Zudem haben Sie die Möglichkeit, gegen einen Freund an einem PC in die Rollen der Alliierten oder der Achsenmächte zu schlüpfen.

Insgesamt erinnert der Ablauf vornehmlich an ein Brettspiel und wird Gelegenheitsspieler schnell langweilen oder überfordern. (web)

INCAGOLD | 30.10.2006 | USK 12 | CA. € 15,- **47**

## Jagdfieber


**ZU LEICHT** Minispiele, wie hier das Verstecken, sind nicht sehr fordernd.

Passend zum Kinostart des gleichnamigen Films am 9. November bringt Ubisoft **Jagdfieber** in den Handel. Immer auf der Hut vor Jägern, müssen Sie grob den Film um Bär Boog und Hirsch Elliot nachspielen und in die Stadt zurückkehren, nachdem diese in der Wildnis ausgesetzt wurden. Die verschiedenen Minispiele, wie Stinktiere einsammeln oder Eichhörnchen bombardieren, sind simpel und verlangen dem Spieler nicht viel Können ab. Außerdem ähneln sie sich oftmals sehr. Die liebevolle Grafik und die putzige Synchronisation überzeugen, die Steuerung ist zu unpräzise. Auf jeden Fall aber ein großer Spaß für jüngere Spieler. (web)

UBISOFT | 02.11.2006 | USK 6 | CA. € 50,- **73**

## Handball Manager 2007



**MITTENDRIN** In dieser an Ansicht bekommen Sie alle Spiele zu sehen.

Der deutsche Handball gewinnt in der Öffentlichkeit mehr und mehr an Interesse. Das wollen sich natürlich auch die Spielefirmen nicht entgehen lassen und so bringt der neu gegründete Publisher Edel Interactive den **Handball Manager 2007** auf Ihre Rechner. Dieser wartet mit den Lizenzen der 1. und 2. Handball Bundesliga auf und wirbt sogar mit Bundestrainer Heiner Brand. Sie sollen also als Manager eines vorgefertigten oder selbst erstellten Vereins an die Spitze der Liga gelangen. Das ist allerdings nur machbar, solange Sie die Fahrstuhlmusik ertragen und Ihnen vor Langeweile nicht die Füße einschlafen. Spannung scheint ein Fremdwort zu sein. Unser Fazit: Selbst für Handball-Fans öde. (st)

EDEL | 23.11.2006 |
USK OHNE | CA. € 30,-
**39**

## Ports of Call



**ÜBERSICHTLICH** In diesem Bildschirm kontrollieren Sie Ihre Schiffe.

Mit **Ports of Call Classic Edition** kehrt eine legendäre Schifffahrts- und Handelssimulation aus Amiga-Zeiten auf den PC zurück. Nostalgiker wird es freuen zu hören, dass das Paket neben der überarbeiteten Fassung auch die Urversion des Titels enthält. Außerdem dürfen Sie per extra 3D-Simulator das Manövrieren von Schiffen üben, was im Spiel noch immer in schlichter 2D-Optik daherkommt. Dort hat sich im Vergleich zu 1987 technisch nicht viel getan. Dennoch werden Kenner des Titels direkt wieder vor den Bildschirm gebannt, koordinieren ihre Schiffe oder steuern diese im Hafen selbst. Retro-Fans und Freunde schnörkelloser Wirtschaftssimulationen greifen bedenkenlos zu. (web)

ASTRAGON | 27.10.2006 |
USK OHNE | CA. € 10,-
**61**

## Airstrike 3D Ultra



**INFERNO** Diese Explosionsreigen ziehen sich durch das gesamte Spiel.

Mit **Airstrike 3D Ultra** bekommen Sie Action satt in einem Topscroller der alten Schule. Als Pilot eines Helikopters schießen Sie sich durch 20 Levels, sammeln dort immer neue Waffen und Upgrades auf, stets auf der Jagd nach einem besseren Highscore. Im Mehrspielermodus kämpfen Sie zusammen mit einem Freund gegen die Übermacht an Gegnern oder treten direkt gegen ihn an. Außer einem guten Training für den rechten Zeigefinger fordert das Spiel nicht allzu viel. Die Grafik mit ihren recht ordentlichen Effekten und die dauerhafte Action auf dem Bildschrim machen den Titel dennoch für Gelegenheitszocker und Besitzer leistungsschwacher Rechner interessant. (web)

BEAT GAMES | 13.11.2006 |
USK 12 | CA. € 10,-
**68**



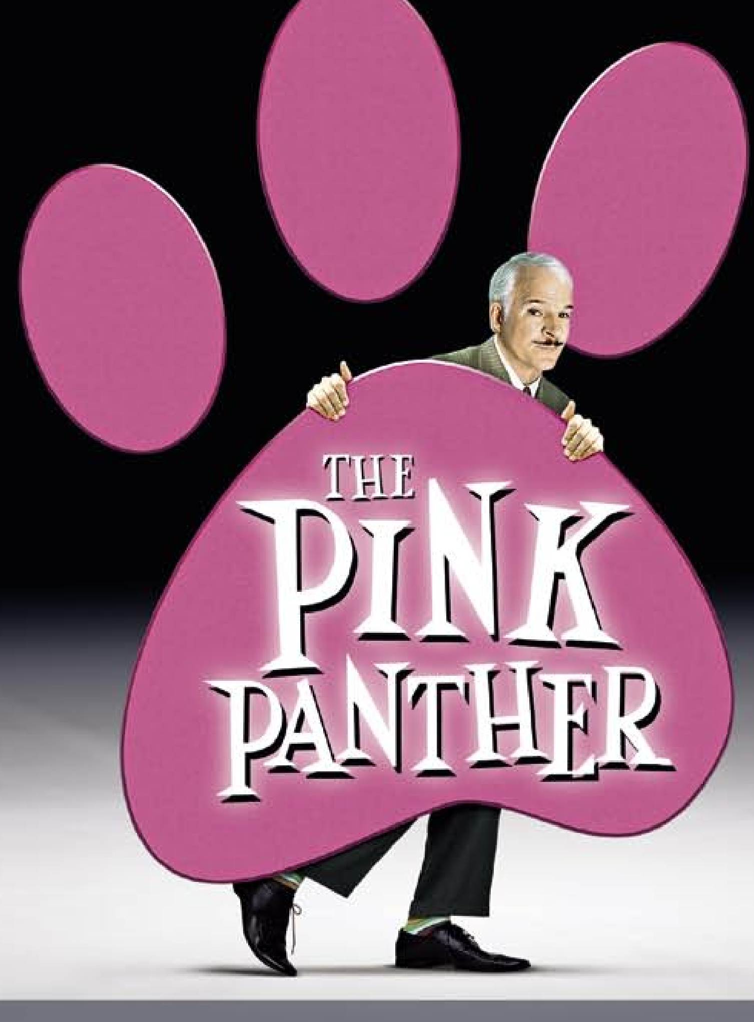
## German Street Racing




**MÜNCHEN** Die bayrische Hauptstadt. So hässlich ist sie in der Realität nicht.

In Zeiten der **Need for Speed**-Reihe, **GTR 2** oder ähnlich hochkarätigen Rennspielen knüpfen Fans des Genres große Erwartungen an neue Titel. Sei es eine gelungene Grafik oder ansprechendes Fahrverhalten. Diesen Annahmen wird **German Street Racing** aber nicht gerecht. Die grausige Grafik im Stil der **Autobahnraser**-Teile oder das Fahrverhalten eines Flummiballs sind beschämend. Falls Sie wirklich in Erwägung ziehen, sich **GSR** zuzulegen, erwartet Sie eine Karriere, Drift- und Drag-Rennen sowie die freie Fahrt durch ein paar Innenstädte Deutschlands. Diese sind jedoch ebenso hässlich modelliert wie die nicht lizenzierten Fahrzeuge. Trotz 20-Euro-Budgetpreis raten wir daher: Finger weg! (st)

BHV | 30.11.2006 |
USK 6 | CA. € 20,-
**21**







**Folgen Sie seiner Spur, wann immer Sie wollen.**

**maxdome, das neue Video-on-Demand-Portal, bringt das Kino nach Hause.** Ab 8. Dezember 2006: „The Pink Panther" für 24 Stunden nur EUR 3,99. Großartige Unterhaltung einfach auf Abruf, wann immer Sie wollen. Spielfime, Serien und Comedy per DSL auf den PC oder Fernseher. Jetzt unverbindlich registrieren und viele Gratisfilme sichern! Mehr unter www.maxdome.de






www.maxdome.de



# Top 100

## Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

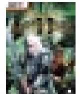
## STRATEGIE
### ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß



**Company of Heroes**
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 45,- **90**



**Die Schlacht um Mittelerde 2**
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**



**Star Wars: Empire at War**
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- **89**



**Paraworld**
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 50,- **88**



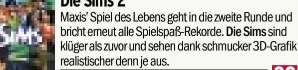
**Age of Empires 3**
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- **85**

## STRATEGIE
### AUFBAU-STRATEGIE

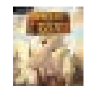


vorgestellt von Christian Burtchen





**Die Sims 2**
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **88**



**Anno 1701**
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 45,- **86**



**The Movies**
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- **84**



**Die Siedler 2: Die nächste Generation**
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten **Siedler** 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- **80**



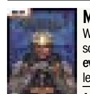
**Caesar 4**
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 40,- **79**

## STRATEGIE
### RUNDEN-STRATEGIE

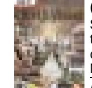




vorgestellt von Dirk Gooding

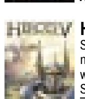


**Medieval 2**
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 50,- **88**

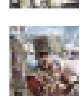


**Civilization 4**
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 30,- **88**

**Rome: Total War**
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- **83**



**Heroes of Might and Magic 5**
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- **81**



**Imperial Glory**
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- **80**

## STRATEGIE
### WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Christian Burtchen

**Fußball Manager 06**
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **88**



**Fußball Manager 07**
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **86**



**Port Royale 2**
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- **86**



**Fußball Manager 2005**
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- **83**



**Sid Meier's Pirates!**
**Sid Meier's Pirates!** gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 20,- **80**

## STRATEGIE
### TAKTIK-SPIELE

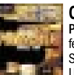




vorgestellt von Stefan Weiß



**Rush for Berlin**
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- **87**



**Codename: Panzers - Phase 2**
**Phase 2** inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 15,- **82**



NEUZUGANG

**Warhammer: Mark of Chaos**
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle **Warhammer**-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 45,- **81**



**Joint Task Force**
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 45,- **80**



**Faces of War**
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- **78**

## ACTION
### EGO-SHOOTER

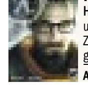




vorgestellt von Oliver Haake

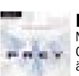




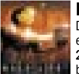


**Half-Life 2**
**Half-Life 2** deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- **91**

**Far Cry (dt.)**
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- **89**



**Prey**
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 40,- **87**



**Half-Life 2: Episode 1**
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **87**



**F.E.A.R.**
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- **86**

## ACTION
### TAKTIK-SHOOTER

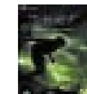




vorgestellt von Robert Horn



**Splinter Cell 3: Chaos Theory**
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- **85**



**Thief 3**
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- **85**



**Ghost Recon: Advanced Warfighter**
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- **84**



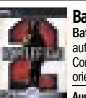
**Commandos: Strike Force**
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- **84**



**SWAT 4**
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 20,- **83**

## ACTION
### MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake



**Battlefield 2**
**Battlefield 2** bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- **91**



**Battlefield 2142**
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 55,- **87**



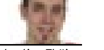
**Counter-Strike Source**
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- **86**



**Unreal Tournament 2004 (dt.)**
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- **86**

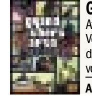
**Red Orchestra**
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- **83**






## ACTION
### ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



**Grand Theft Auto San Andreas**
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 25,- **91**



**Grand Theft Auto Vice City**
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- **89**



**Tomb Raider: Legend**
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- **86**

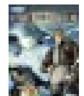


**Prince of Persia: Two Thrones**
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **85**



**Max Payne 2**
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- **85**

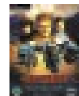
## ACTION
### SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Robert Horn



**Darkstar One**
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- **84**



**Freelancer**
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- **82**



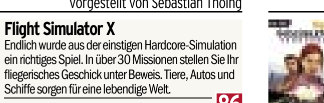
**Aquanox 2: Revelation**
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- **81**



**Yager**
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- **80**

**Mechwarrior 4: Vengeance**
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- **80**

## ACTION
### SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing



**Flight Simulator X**
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 60,- **86**



**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- **80**

**Secret Weapons over Normandy**
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- **79**

**Silent Hunter 3**
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- **76**

**Falcon 4.0: Allied Force**
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- **74**

## ABENTEUER
### ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

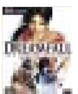
**Geheimakte Tunguska**
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,- **85**

NEUZUGANG
**Ankh: Herz des Osiris**
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 30,- **84**

**Ankh**
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- **84**



**Sam & Max: Culture Shock**
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- **82**



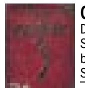
**Dreamfall: The Longest Journey**
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 40,- **82**



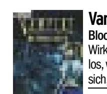
## ABENTEUER
### ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz



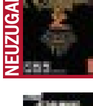
**The Elder Scrolls 4: Oblivion**
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 40,- **89**



**Gothic 3**
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. e 45,- **88**



**Vampire: The Masquerade - Bloodlines**
**Bloodlines** beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- **86**

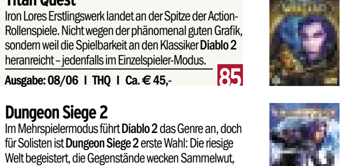


NEUZUGANG
**Neverwinter Nights 2**
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 45,- **85**



**Knights of the Old Republic**
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 25,- **84**

## ABENTEUER
### ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß



**Titan Quest**
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- **85**

**Dungeon Siege 2**
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 25,- **84**

**Diablo 2**
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- **83**

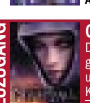
**Sacred**
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 15,- **81**

**Fable: The Lost Chapters**
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 25,- **80**

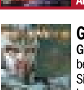
## ABENTEUER
### ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Juri Anger und Patrick Neef

**World of Warcraft**
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 25,- **91**

**Guild Wars Factions**
**Factions** ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €40,- **86**



NEUZUGANG
**Guild Wars Nightfall**
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 45,- **84**



**Guild Wars**
**Guild Wars** ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **84**



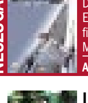
**Everquest 2**
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- **81**

## SPORT
### SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing

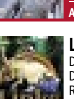
**Tiger Woods PGA Tour 06**
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- **87**

**Tiger Woods PGA Tour 07**
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **86**

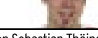
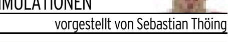
**Virtua Tennis**
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- **83**



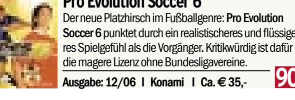
NEUZUGANG
**RTL Skispringen 2007**
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | RTL Enterprises | Ca. € 30,- **82**



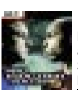
**Links LS 2003**
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- **81**

## SPORT
### FUSSBALL-SIMULATIONEN
vorgestellt von Sebastian Thöing

**Pro Evolution Soccer 6**
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 35,- **90**



**Pro Evolution Soccer 5**
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- **89**



**Pro Evolution Soccer 4**
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- **88**



**FIFA 06**
**FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **84**



**FIFA 07**
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **81**

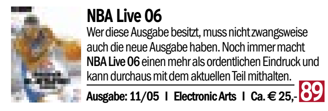
## SPORT
### AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Sebastian Thöing



**NBA Live 07**
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **90**

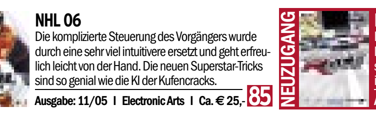


**NHL 07**
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **89**



**NBA Live 06**
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **89**

**Madden NFL 07**
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**



**NHL 06**
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **85**

## SPORT
### MOTORSPORT
vorgestellt von Sebastian Weber

**DTM Race Driver 3**
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- **89**

**GT Legends**
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- **89**

**Colin McRae Rally 2005**
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 20,- **88**

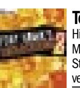


**GTR 2**
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 50,- **87**

NEUZUGANG
**Race: The WTCC Game**
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 45,- **86**

## SPORT
### FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Sebastian Weber

**Need for Speed Most Wanted**
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- **89**



**Need for Speed Underground 2**
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **88**

**Tony Hawk's Underground 2**
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- **86**

**Juiced**
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**



**Flatout 2**
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- **83**

# VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



# Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.




*Wir danken unseren Kunden für Ihre Treue und wünschen ein frohes Weihnachtsfest & einen guten Rutsch ins neue Jahr!*

## Intel® Celeron® D 2.53 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 325 (2.53 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB Corsair DDR2-RAM PC533
- MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**199.- €** oder Finanzkauf ab 3€/mtl.*

Art-Nr. 3923

- super leises Netzteil
- saubere Verkabelung
- sehr hohe Stabilität durch 0,8mm Materialdicke
- Alle Laufwerke hinter Klapptüren verdeckt
- exzellenter EMI-Schutz
- Front Audio Front USB




345.89 €

Detailbeschreibungen finden Sie im Online-Shop

## AMD Sempron™ 3000+ 64Bit

- Prozessor: AMD Sempron™ 3000+ 64 Bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9VGM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory

Aufrüstung auf 256MB NVIDIA® 7300GS + 69.99€

- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**269.- €** oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 3896

## Intel® Celeron® D 3.2 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 351 (3.2Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

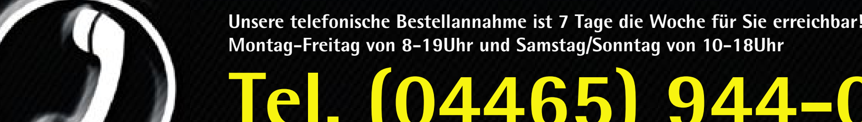
**299.- €** oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 3809

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

**www.lahoo.de**






Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.


















## Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**699.- €** oder Finanzkauf ab 13€/mtl.*

Art-Nr. 3891

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.






## Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB




**1399.- €** oder Finanzkauf ab 26€/mtl.*

Art-Nr. 3934

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

## AMD Sempron™ 3200+ 64Bit

- Prozessor: AMD Sempron™ 3200+ 64 Bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Aufrüstung auf 256MB ATI® X1600Pro + 109.99€
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**339.- €** oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3816



## Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 Dual-Core (2x2.8Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Aufrüstung auf 1024MB + 69.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**399.- €** oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3922

## Intel® Core™2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**799.- €** oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3935

## AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**899.- €** oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*

Art-Nr. 3936

## AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ 64bit (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NGM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**499.- €** oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3819





## Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**599.- €** oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 3933



## Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon® X1950Pro
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

**999.- €** oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3913



## Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1xPCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

**1199.- €** oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*

Art-Nr. 3937

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

**www.lahoo.de**

# ... und wo kaufen Sie ?

## Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

nur 59.-99 €

„Schnellstes bisher getestetes PC-System“

PC-Welt 10/06



„zu dem Preis kann man den Rechner auch kaum selbst zusammenstellen.“

Hardwareluxx online



„Preis-Leistung: Sehr gut – Bestnoten bei der Systemleistung“

PC Professionell 09/06







++ Hochmoderne Produktion ++ 8 Std. Langzeittest ++ Mehr als 180.000 Kunden ++



















Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS





## Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor QX6700
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 900W Coolermaster Tower Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf ab 68€/mtl.*

Art-Nr. 3942

## Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, 1x PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1699.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*

Art-Nr. 3938

## Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.40Ghz)
- Prozessorkühler: Thermaltake Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667

Aufrüstung auf 2048MB + 149.99€

- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.*

Art-Nr. 3939

## Intel® Core™2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6700 Dual-Core (2x2.67Ghz)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® 975X Platinum Power Up
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon® X1950XTX Crossfire
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.*

Art-Nr. 3940

## Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor QX6700
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA® C55 (Nforce 680)
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.*

Art-Nr. 3941

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.






Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

# www.lahoo.de

# 10x gute Gründe für Ihren Kauf bei Lahoo.de



**1.** Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ **GRATIS**



**2.** Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC **GRATIS**






**3.** ALLE PC-Systeme schon ab 199€ inklusive dem weltbesten original Corsair™ Arbeitsspeicher




**4.** Kostenloses* Update auf Windows® Vista™ beim Kauf eines PC-Systems mit Windows® XP




*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

**5.** Windows® XP Home nur bei uns für unschlagbare 59.99€ Aufpreis inklusive Installation (nur beim Kauf eines PCs)



**6.** Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



**7.** Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, MSI-Mainboards, Corsair Speicher)



**8.** Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet



**9.** Mehrfach ausgezeichneter PC-System Testsieger in Preis/Leistung



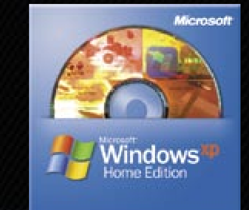






**10.** Alle High End PCs auch inklusive Wasserkühlung & Übertaktung erhältlich





## Windows® XP Home Edition inklusive Installation

Entscheiden Sie sich für Windows® XP und Sie erhalten ein **kostenloses Upgrade auf Windows® Vista**

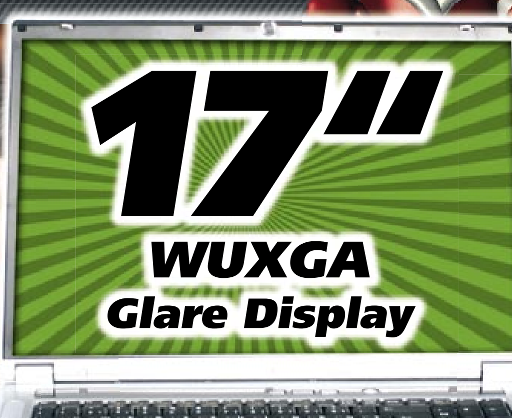
*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.












- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7400 mit 2x 2.16 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® Geforce 7950GTX

17" WUXGA Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 7in1 Cardreader

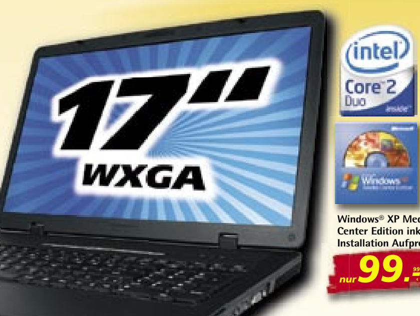
**1899.- €** oder Finanzkauf ab 35€/mtl.* — Art-Nr. 3886




- AMD Turion™ 64 MT-34 Prozessor mit 1.8 Ghz
- 512MB DDR2-Speicher
- 80GB Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- inkl. Windows XP Home

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 64MB ATI RS480M Onboard Grafik, AC'97 2.1 Kompatibel, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit, WLAN, 5in1 Cardreader, Li-Ion Akku

**599.- €** oder Finanzkauf ab 11€/mtl.* — Art-Nr. 2785

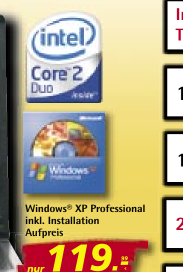



- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T5500 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 128MB Onboard Grafik

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.- €

17" WXGA Display, 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

**899.- €** oder Finanzkauf ab 16€/mtl.* — Art-Nr. 3943




- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600Go
- DVD-Brenner Laufwerk

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.- €

15,4" WXGA Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader

**1099.- €** oder Finanzkauf ab 20€/mtl.* — Art-Nr. 3924




- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon™ X1600
- DVD-Brenner Laufwerk

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.- €

17" WXGA Glare Type Display (1440x900 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

**1299.- €** oder Finanzkauf ab 24€/mtl.* — Art-Nr. 3897

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



# XMX

**Prozessor:** Intel® Core™2 Duo E6700 @ X6800+ (2x 3.1Ghz)
**Arbeitsspeicher:** 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
**Mainboard:** EVGA® C55 (Nforce 680) Overclocking
**Grafikkarte:** 2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI
**Festplatte:** 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Thermaltake Symphony externe Wasserkühlung
**Laufwerk:** 16x DVD+-R/RW DL-Brenner / 16x DVD-Rom

**2799€**
oder schon ab 52€ mtl.*/Finanzierung

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS



**Prozessor:** Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)
**Arbeitsspeicher:** 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
**Mainboard:** ABIT® AW9D MAX
**Grafikkarte:** 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
**Festplatte:** 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Thermaltake Wasserkühlung
**Laufwerk:** 16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

**1999€**
oder schon ab 37€ mtl.*/Finanzierung

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS



Dynamic Pixels www.dpxs.de

**Prozessor:** Intel® Core™2 Quad QX 6700
**Arbeitsspeicher:** 4096MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
**Mainboard:** EVGA® C55 (Nforce 680) Overclocking
**Grafikkarte:** 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
**Festplatte:** 4x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Thermaltake Wasserkühlung
**Laufwerk:** 16x DVD+-R/RW DL Brenner/16x DVD-Rom

**3999€**
oder schon ab 74€ mtl.*/Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

**Tel. (04465) 944-0**

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg






... weitere aufrüstbare High-End PC-Systeme finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

**www.lahoo.de/xmx**



**Singleplayer**
**Spielzeit:** 3-6 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Schwer

**AUF DVD**
Mod

**FEURIG** Auf der Suche nach verschollenen Büchern begegnen Sie immer wieder Mitgliedern des Mephalisten-Kultes. Das endet natürlich meist mit heißen Kämpfen.

## Mod des Monats

# TES 4: Oblivion

**Blood & Mud 3: Trial |** Der untote König Ardan gibt keine Ruhe. Machen Sie sich auf, dem Bösewicht in einem finsteren Labyrinth das Handwerk zu legen.

Es gibt Modifikationen zu **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, die bleiben einem so gut im Gedächtnis wie das eigentliche Hauptspiel. Dazu zählt eindeutig die **Blood & Mud**-Serie von Modder Ryan O. Hershey. Zur Erinnerung: In Teil 1 **Bravil Scum** durchstreiften Sie die komplett neu gestaltete Stadt Bravil und begaben sich auf die Suche nach der mächtigen Klinge der Göttin. Schon da erkannte man die Liebe zum Detail, die der Entwickler in sein Projekt steckte, das er übrigens fast im Alleingang auf die Beine gestellt hatte. Noch nie sah eine Stadt im **The Elder Scrolls**-Universum so heruntergekommen und gleichzeitig realistisch aus. In der Fortsetzung **Bloodscripts** setzten Sie Ihre Abenteuer fort und machten schließlich dem Kult der Mephalisten den Garaus. Ein schwieriges, aber spannendes Unterfangen. Doch das Abenteuer ist damit noch nicht zu Ende. Das eigentliche Böse wartet noch auf Sie.

### Neue Bedrohung

Zu Beginn von **Blood & Mud 3: Trial** scheint in der Welt Tamriel wieder Frieden zu herrschen. Denkste! Denn exklusiv für PC Games setzte sich Ryan O. Hershey noch einmal an den Editor und entwickelte nicht nur eine neue Story, sondern laut eigener Aussage das größte und schwerste Labyrinth, das es je in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** gab. Und damit übertreibt er nicht einmal. Aber bevor Sie sich in die verwinkelten Untiefen stürzen, stehen erst mal genretypisch Gespräche an. Diese wurden sogar professionell vertont. Die Stimmen von Sandra Waris, Sandra Gütting, Lessian Cainesir, Sophie Hermanns, Wolfgang Lennart Prokoph, Björn Maschmeier, Simon Phoenix und Ryan O. Hershey brauchen sich nicht hinter Sprachausgaben so mancher Vollpreistitel zu verstecken. Hervorragende Arbeit! Während Sie also durch Straßen stapfen, lauschen Sie atmosphärischen Dialogen oder dem einen oder anderen Witz.

### Der untote König

Die Geschichte dreht sich dieses Mal um den inzwischen verblichenen König Ardan. Dessen Geist versetzt die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Um das Grab des Unruhestifters zu finden, begeben Sie sich zunächst auf die Suche nach einigen Büchern. Diese offenbaren Ihnen schließlich Hinweise darauf, wo sich der verstorbene König aufhält. Nun kommen wir zum zuvor erwähnten Labyrinth. Da selbst der Entwickler zugibt, sich manchmal in dem Verlies zu verlaufen, sollten Sie eine Menge Zeit mitbringen, wenn Sie den Weg in die verwirrenden Gänge antreten. Selbstverständlich begegnen Ihnen darin auch zahlreiche Monster, die Ihren Exkurs sehr spannend gestalten. Nicht zu vergessen: die vielen hinterhältigen Fallen. Haben Sie den Bösewicht zu guter Letzt besiegt, freuen Sie sich über eine besondere Rüstung, die exklusiv für PC-Games-Leser entworfen wurde. Wer sich jetzt nach getaner Arbeit auf seinen Lorbeeren ausruhen möchte, kann dies in seinem eigenen Schloss tun. Die Burg erhalten Sie am Ende als Geschenk und statten sie sogar mit Bediensteten aus. Kein Fan von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** sollte sich diesen hervorragenden Mod entgehen lassen. (ab)

Info: www.bloodandmud.de.vu



**GESPENSTISCH** Der längst verstorbene König Ardan treibt immer noch als Geist sein Unwesen. Ihre Aufgabe ist es, diesem Spuk ein Ende zu setzen.

**NICHT TOTZUKRIEGEN** Der schon im zweiten Teil von **Blood & Mud** totgeglaubte Mephalisten-Kult macht Ihnen auch in **Trial** das Leben schwer.







**KULTIG** Sie werden es sicher schon erraten haben, Sie liegen erneut mit den Mephalisten im Clinch.



**KAPITALIST** Ist Ihre Mission erfolgreich, nennen Sie am Ende eine Rüstung samt Schwert und diese hübsche Burg Ihr Eigen.

**DUMM GELAUFEN** Einmal im Verlies falsch abgebogen, schon stehen Sie dem gigantischen Minotaurenfürsten gegenüber.

### Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download den Links unseres neuen Partners **www.moddb.com.**

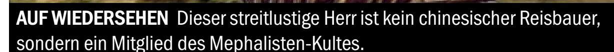
Half-Life 2: Blockstorm:
http://mods.moddb.com/7707/blockstorm/downloads

Doom 3: Into Cerberon 0.0.2:
http://mods.moddb.com/6094/into-cerberon/downloads

Battlefield 2: Dawn Patrol:
http://mods.moddb.com/8057/dawn-patrol/downloads







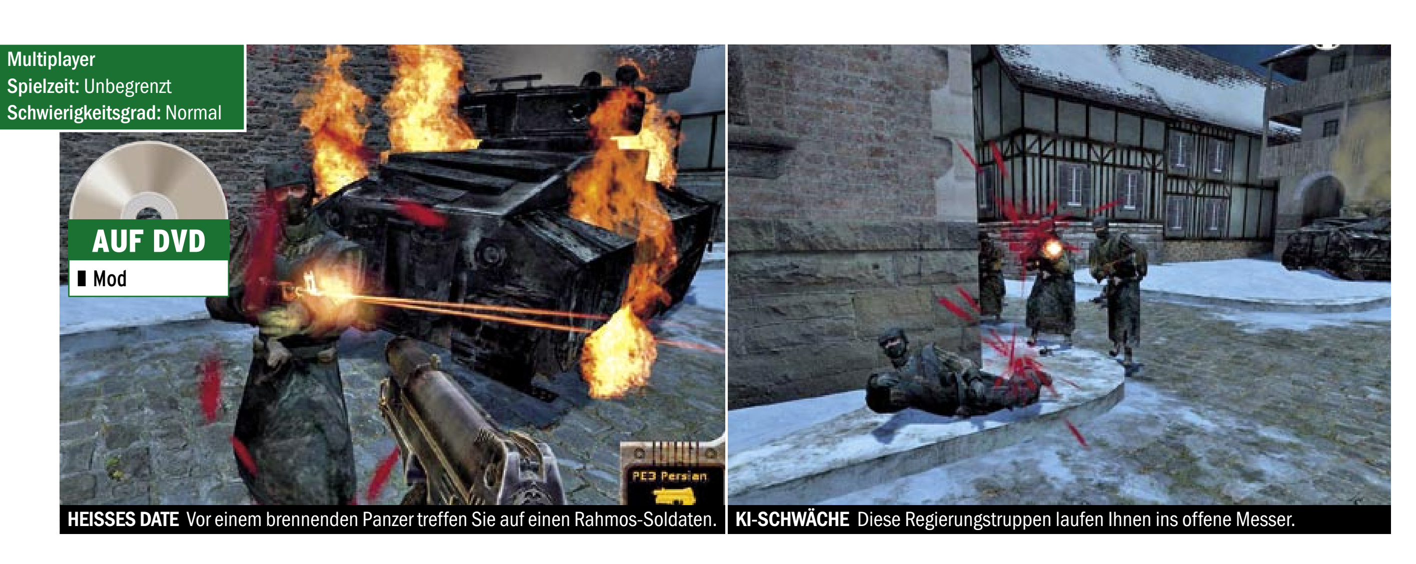
**AUF WIEDERSEHEN** Dieser streitlustige Herr ist kein chinesischer Reisbauer, sondern ein Mitglied des Mephalisten-Kultes.



**GUTER DEAL** Beim Händler MaSydJun beginnt und endet die Quest. Ihn bekommen Sie auch in den beiden Vorgänger-Episoden das eine oder andere Mal zu Gesicht.

**Multiplayer**
**Spielzeit:** Unbegrenzt
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

AUF DVD
Mod



**HEISSES DATE** Vor einem brennenden Panzer treffen Sie auf einen Rahmos-Soldaten.

**KI-SCHWÄCHE** Diese Regierungstruppen laufen Ihnen ins offene Messer.

# Iron Grip: The Oppression

Die Verschmelzung unterschiedlicher Spielegenres ist nicht immer von Erfolg gekrönt. Das Mod Team Isotx hat allerdings in seiner **Half-Life 2**-Modifikation **Iron Grip: The Oppression** gekonnt Ego-Shooter- und Echtzeitstrategie-Elemente vermischt. Zwei Mannschaften treten auf dem Schlachtfeld gegeneinander an. Auf der einen Seite steht das Volk der Rahmos, die derzeitigen Machthaber. Die andere Seite bildet die Resistance, sprich Widerstandskämpfer, die vom Untergrund aus versuchen, die Regierung zu stürzen.

## Zu den Waffen!

Wie so oft tragen die beiden Parteien Ihre Streitigkeiten mit Waffengewalt aus. Aufseiten der Rebellen kämpfen bis zu zehn Charaktere, die sich in Sachen Bewaffnung, Aussehen und Fähigkeiten unterscheiden. Die Verteidigung der Rahmos besteht lediglich aus einer Person, dem General. Klingt unfair, ist es aber nicht. Während die Widerständler wie in einem Ego-Shooter direkt vom Spieler übers Schlachtfeld gehetzt werden, lenkt der General das Geschehen aus der Vogelperspektive. Ganz wie in einem Echtzeit-Strategiespiel schafft er Fußtruppen und baut Panzer in seinen Produktionsstätten. Wird die Lage brenzlig, übernimmt der Spieler direkt die Kontrolle über den General und teilt in der Ego-Perspektive ordentlich aus. Ausprobieren! (jk/ab)

Info: www.isotx.com

**Singleplayer**
**Spielzeit:** 1-3 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal



**HOFFNUNGSVOLL** Im Level Ashes of Hope bekommen Sie es hauptsächlich mit Quake 4 (dt.)-Standardgegnern zu tun. Allerdings fehlt die dritte Dimension.



**TROTZDEM ERKANNT** Auch wenn die Kameraperspektive untypisch für Quake 4 (dt.) ist, kann die Modifikation ihre Herkunft nicht verleugnen.

# Hardqore

AUF DVD
Mod

Wenn Sie nicht auf einen Nachfolger von id Softwares **Quake 4 (dt.)** warten wollen, installieren Sie die Modifikation **Hardqore**. Die Geschichte ist nach dem Ende des Hauptspiels angesiedelt und erzählt den letzten Kampf zwischen der Menschheit und den außerirdischen Strogg. Allerdings etwas anders, als Sie das vielleicht erwarten.

## Die zweite Dimension

Wie in einem klassischen Arcade-Action-Spiel aus den 80er- und 90er-Jahren bewegen Sie Ihren Helden zweidimensional über die Landschaft. Dies bedeutet, dass Sie nur einem bestimmten Weg folgen und nicht nach hinten vom Bildschirm weg oder vorn auf die Kamera zulaufen können. Von links und rechts springen Ihnen Feinde entgegen, die Sie mittels Maus und Tastatur besiegen. Unterwegs gabeln Sie Heilungspakete, Munition und neue Waffen auf, um die gewaltigen Massen an Gegnern zu bekämpfen. Technisch überzeugt **Hardqore** auf alle Fälle. Zwar erinnert das Spielgeschehen an zweidimensionale Action-Titel, dennoch wird alles in 3D dargestellt. Auch die Atmosphäre überzeugt, ständig explodiert etwas, gewaltige Raumschiffe zischen über Sie hinweg, Brücken fallen zusammen ... An die Steuerung müssen Sie sich allerdings erst etwas gewöhnen. Aber die Entwickler arbeiten momentan an alternativen Methoden, Ihren Helden zu bewegen. Vor allem die zukünftige Unterstützung von Gamepads hört sich vielversprechend an. Wir vermissten auch gigantische Endgegner, denen Sie erst in späteren Missionen des Mods begegnen. **Hardqore** ist ein spannendes und kurzweiliges Vergnügen und zeigt **Quake 4 (dt.)** mal auf eine etwas andere Weise. (ab)

Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com





# Under Attack

**Singleplayer & Multiplayer**
**Spielzeit:** 3-5 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Schwer

AUF DVD
Mod

Als die Truppen eines dunklen Lords in Ihr Heimatdorf einfallen, bleibt Ihnen in der Rolle eines Farmers nichts anderes übrig, als zu den Waffen zu greifen. Modder Youssef „MaDMaN“ Boufous schickt Sie in dem **Titan Quest**-Mod **Under Attack** auf eine Reise durch zehn große Gebiete, in denen Sie Horden von bösen Soldaten bekämpfen. Zugegeben, die Geschichte mag nicht viel hergeben, aber die gewaltigen Gegnermassen sorgen für ordentlich Spaß. Wagen Sie sich aber erst an diesen Mod heran, wenn Ihr Held bereits die Stufe 30 erreicht hat – sonst erleiden Sie sehr oft das Ableben Ihres Recken, was mitunter zu Frust führt. Besitzen Sie sehr hohe Charakterwerte und eine richtig gute Waffe oder mächtige Zaubersprüche, macht der Mod besonders Laune. In diesem Fall lassen Sie die Feinde dank des fantastischen Physiksystems meterhoch und -weit durch die Gegend fliegen. Bei den Massen von Monstern eine echte Augenweide!

## Viel zu tun

Sie kämpfen sich durch vier große und sehr hübsch gestaltete Außenareale sowie sechs gruselige Verliese, um die Hauptaufgabe zu lösen. Immer verfolgt von garstigen Ungeheuern. Sogar über neun Nebenaufträge freuen Sie sich und Sie besuchen die eisige Höhle eines Yetis. Aber halten Sie sich am besten von Fässern fern, denn die können durchaus explodieren. Damit noch nicht genug. Der Entwickler entwarf spezielle Gegenstände, mit denen Sie Ihren Helden im Verlauf des Abenteuers ausrüsten. Es gibt also für Fans des Action-Rollenspiels **Titan Quest** jede Menge zu tun. Vor allem die großartigen Massenschlachten werden Ihnen eine lange Zeit in Erinnerung bleiben, da Sie diese so selbst im Hauptspiel nur selten erlebt haben. (ab)

Info: www.titanquestfr.com

**KNOCHENJOB** Die Skelette greifen meist in Scharen an und erhalten Rückendeckung von hinterhältigen Magiern.

**TITAN** Während Sie sich durch die Landschaft kämpfen, treffen Sie unter anderem auf gigantische Golems.

# HoMM 5: Map-Pack

AUF DVD
Maps

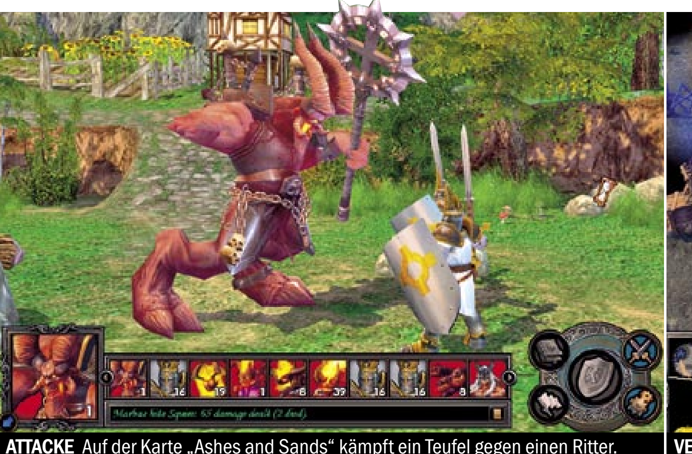
**Singleplayer/Multiplayer**
**Spielzeit:** Unbegrenzt
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

Die Schlacht geht in die nächste Runde! Passend zum Test des **Heroes of Might and Magic 5**-Add-ons **Hammers of Fate** in dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen ein fantastisches Map-Pack, das uns „Sunwind“ von der Elrath-Community zusammengestellt hat. Auf sage und schreibe 26 Karten ziehen Sie in den Rundenkampf – sowohl gegen andere Spieler als auch alleine in Mini-Missionen.

## Viele neue Karten

Besonders hervorzuheben sind die Karten „Fury of Elements“, „Ashes and Sands“ und „Bridges of Kalibah“. In „Fury of Elements“ beschützen Sie den Berg Toran vor dem Ansturm des finsteren Conflux-Elementalisten. Das ist eine äußerst spannende Mission, die den ersten Aufträgen des Hauptspiels in nichts nachsteht. In „Ashes and Sands“ verfolgen Sie die Spur eines mächtigen Magiers und kämpfen in einem Wüsten-Szenario zu zweit sowohl ober- als auch unterirdisch um die Vorherrschaft sowie viele Rohstoffe. In der kleinen Karte „Bridges of Kalibah“ verteidigen Sie Ihr Reich vor zwei anstürmenden Widersachern. Kernpunkt stellt der Kampf um zwei Brücken dar. Das Kartenpaket enthält noch weitere hervorragende Missionen, die sich kein Fan von **Heroes of Might and Magic 5** entgehen lassen sollte. (ab)

Info: www.elrath.com



**ATTACKE** Auf der Karte „Ashes and Sands“ kämpft ein Teufel gegen einen Ritter.



**VERTEIDIGUNG** Diese Brücke in „Bridges of Kalibah“ muss gehalten werden.

# Logenaktivitäten

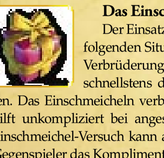
Darauf ist der britische MI6 sicherlich neidisch und der Bundesnachrichtendienst bekommt große Ohren: Geheimaktivitäten gegenüber Mitspielern erledigen Sie in **Anno 1701** bequem per Mausklick. Ab der Entwicklungsstufe Siedler steht Ihnen der Bau der Loge zur Verfügung und Sie dürfen nach Herzenslust diverse dunkle Machenschaften erforschen.



**Der Spion**
Spionieren ist die einzige Aktivität, die mit dem Bau der Loge ohne weitere Forschung zur Verfügung steht. Durch den Einsatz erhalten Sie wichtige Informationen über einen Mitspieler, die das Diplomatie-Menü per Schlüsselsymbol anzeigt.

**Der Taschendieb**
Sie erleichtern den Stadtsäckel der gegnerischen Bevölkerung mit dem Taschendieb. Viele Goldstücke bekommen Sie dadurch nicht. Viel interessanter ist die Tatsache, dass den bestohlenen Bürgern weniger Geld für Güterkäufe zur Verfügung steht und somit ihre Zufriedenheit rapide sinkt. Unterm Strich ein kurzfristiger Effekt, der geringe Auswirkungen auf den Spielverlauf oder das Vermögen der Spieler hat.

**Der Demagoge**
Mit dem Demagogen legen Sie für dreieinhalb Minuten eine komplette Produktion in Ihrem Einflussbereich lahm. Besonders effizient ist der Einsatz auf reinen Produktionsinseln. Hier erreichen Sie sehr viele Betriebe, die meist dringend benötigte Waren erzeugen – stoppt die Herstellung, droht ein Aufstand.
Profi-Tipp: Suchen Sie die wirtschaftliche Schwachstelle des Mitspielers und setzen Sie den Demagogen gezielt darauf an. Sie erkennen gegnerische Schwachstellen am Handelsverhalten, an den Anbaumöglichkeiten auf den Inseln und an der Zahl der Betriebe für höherwertige Güter. Wenn Sie hier zuschlagen, treffen Sie immer ins Schwarze.



**Das Einschmeicheln**
Der Einsatz des Einschmeichelns ist vor allem in der folgenden Situation sinnvoll: Sie stehen kurz vor einer Verbrüderung mit einer fremden Kultur und benötigen schnellstens deren Kolonialwaren für Ihre Aristokraten. Das Einschmeicheln verbessert Ihren Ruf um einige Punkte und hilft unkompliziert bei angestrebten Verbrüderungen. Vorsicht: Ein Einschmeichel-Versuch kann auch das Gegenteil bewirken, wenn der Gegenspieler das Kompliment verkennt – der Ruf sinkt entsprechend.



**Der Bombenleger**
Durch die Erforschung des Bombenlegers (in der Schule, wo sonst?) erhalten Sie eine mächtige Geheimaktivität. Sie können jedes Gebäude (mit Ausnahme des Dorfplatzes) der Gegenspieler in Schutt und Asche legen. Praktisch: Krieg ist keine Voraussetzung, um den Bombenleger einzusetzen. Lohnenswert ist der Bombenleger auf jeden Fall, denn er schwächt die Wirtschaft oder sorgt für nicht erfüllbare Bedürfnisse des Gegners. Kirche, Schule, Senat und Opernhaus stehen ganz oben auf der Liste der für den Sprengsatz interessanten Gebäude. Durch die Zerstörung auch nur eines dieser Gebäude verliert mindestens eine Entwicklungsstufe ein notwendiges Bauwerk. Befindet sich kein weiteres im Einflussbereich, ziehen die Einwohner der Stadt in kürzester Zeit unzufrieden und protestierend gen Marktplatz.
Profi-Tipp: Setzen Sie den Bombenleger in einem Feldzug gegen die feindlichen Militärgebäude ein, primär Festung und Garnison. So nehmen Sie dem Mitspieler die Möglichkeit, höherwertige Militäreinheiten zu produzieren.

**OH, MEIN GOTT!** Mit dem Bombenleger zerstören Sie gezielt wichtige Gebäude – die Bürger laufen garantiert Amok.

**Der Saboteur**
Alternativ zum Bombenleger können Sie den Saboteur erforschen. Er sägt die Marktkarren der Mitspieler auf einer Insel an. Die Kutschen brechen auf dem Weg zur nächsten Warenabholung zusammen. Ähnlich wie beim Demagogen ist der Einsatz des Saboteurs auf Inseln besonders vorteilhaft, die Waren für die Grundversorgung der Einwohner produzieren (Nahrung, Alkohol, Stoffe).

**Der Sprengmeister**
Achtung! Der Sprengmeister richtet keinen Schaden beim Gegner an. Er beseitigt lediglich wenige, extra dafür vorgesehene Felsen auf dem eigenen Gebiet. Sein Nutzen ist also nicht besonders groß.

**Der Giftmischer**
Die Vergiftung eines gegnerischen Brunnens lässt die Pest sechs Minuten lang im Einflussbereich des Marktplatzes ausbrechen – der Freie Händler und alle anderen verbündeten Computerspieler meiden die Hafenanlagen der Insel in dieser Zeit. Nur der Medikus ist in der Lage, die Pest zu besiegen. Der Einsatz des Giftmischers lohnt, wenn der Mitspieler dringend benötigte Waren für Kaufleute oder Aristokraten kaufen will, um einen Versorgungsengpass zu vermeiden.
Profi-Tipp: In Kombination stellen Giftmischer und Bombenleger den Gegner vor große Nachschubprobleme. Der Bombenleger jagt den Medikus hoch, der Giftmischer geht zum Brunnen des Marktplatzes. Bis der Gegenspieler erkennt, dass der Medikus nicht mehr existiert, vergehen einige Minuten.





**Der Verräter**
Durch den Verräter läuft ein gegnerischer Einheitenverband (in Friedenszeiten) zu Ihnen über. Vorsicht: Selbst die leichten Computergegner werten verbündete Militäreinheiten in ihrem Hoheitsgebiet als Akt der Kriegstreiberei und kündigen die Handelsbeziehungen mit Ihnen. Planen Sie deshalb den Einsatz des Verräters gut.

**Der Revoluzzer**
Als deutlich bessere Alternative zum Verräter erweist sich der Revoluzzer. Auf einem feindlichen Marktplatz beginnt er mit einer Hetzrede und schon bald ziehen die Einwohner aufgewiegelt und brandschatzend durch die Stadt. Die Unzufriedenheit der Einwohner steigt stark an und und die Steuereinnahmen sinken ins Bodenlose.

**Die Doppelspionage**
Ähnlich wie der Spion wirkt die Doppelspionage, die passiv im Hintergrund läuft. Sobald man einen feindlichen Spion entdeckt, verrät er automatisch alles über seinen Auftraggeber. Durch Türme, Wachhäuser, Garnisonen und Festungen erhöhen Sie die Chance, einen feindlichen Spion zu entlarven.

**GILDENVERTRETER** Eine der Forschungsmöglichkeiten ist das Gildenhaus, durch das Sie einen Produktionszweig auf Vordermann bringen.

## Spezialaktionen der Loge

Die Spezialaktionen sind eine nette Neuerung in der Anno-Welt. Die Boshaftigkeiten können allerdings auch scheitern – dann sinkt prompt Ihr Ruf bei dem entsprechenden Mitspieler. Die Tabelle gibt Ihnen einen Kostenüberblick über die einzelnen Aktionen.

| | Einsatzkosten | Wieder einsetzbar nach … | Kosten der Forschung | Wissenspunkte für Forschung |
|---|---|---|---|---|
| Einschmeicheln | 500 Gold | 33 Min. | 400 Gold | 1.000 |
| Taschendieb | 200 Gold | 20 Min. | 250 Gold | 600 |
| Sprengmeister | 400 Gold | 13 Min. | 700 Gold | 1.500 |
| Demagoge | 500 Gold | 30 Min. | 700 Gold | 1.500 |
| Giftmischer | 1.000 Gold | 35 Min. | 2.000 Gold | 4.500 |
| Spion | 250 Gold | 25 Min. | Ab Logenbau verfügbar | Ab Logenbau verfügbar |
| Doppelspionage | Passive Wirkung | Passive Wirkung | 1.000 Gold | 3.000 |
| Saboteur | 500 Gold | 30 Min. | 1.000 Gold | 2.800 |
| Bombenleger | 800 Gold | 35 Min. | 1.000 Gold | 2.800 |
| Verräter | 1.000 Gold | 35 Min. | 3.000 Gold | 6.500 |
| Revoluzzer | 1.500 Gold | 40 Min. | 3.000 | 8.500 |









**KAPITÄN** Er erscheint zufällig ab 400 Bürgern und verkürzt die Schiffsbauzeiten um 70 Prozent.

**GAUKLER ODER MUSIKANTEN** Ab 200 Einwohnern tauchen sie zufällig auf und heben die Stimmung.

## Die Ehrengäste

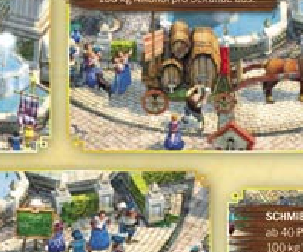
**Große Persönlichkeiten besuchen Ihre Stadt – doch was bewirken sie und wann kommen sie vorbei?**

Für den hohen Besuch gibt es zwei Möglichkeiten: Der Freie Händler setzt zufällig hin und wieder sogenannte Ehrengäste auf Ihrer Insel ab – wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Jeder Gast erscheint für gewöhnlich nur ein Mal und bleibt sechs Minuten. Bis zum Besuch des nächsten Gastes vergehen dann mindestens zehn Minuten.

Als zweite Möglichkeit erforschen Sie in der Universität im Senatszweig quasi als höchste Kunst den „Stadtschlüssel". Dadurch sind Sie in der Lage, gezielt die aufgeführten Ehrengäste ein zweites Mal einzuladen.

**KÖNIGIN** Die Dame kommt vorbei, um Ihnen die Unabhängigkeit zu erklären und bringt Kolonialwaren mit.

**KOMMANDANT** Erkommt via Kai aus der Kolte ab 200 Kaufleuten; verkürzt die Truppenausbildungszeit um 70 Prozent.



**BISCHOF** Erscheint zufällig ab 500 Einwohnern. Flüche und Katastrophen schlagen fehl.

**BIERWAGEN** Kommt nach Belieben ab 200 Einwohnern; schenkt 100 kg Alkohol pro Sekunde aus.

**WANDERPREDIGER** Erscheint unerwartet ab 100 Einwohnern und sammelt für Sie zehn Goldstücke pro Sekunde.



**ERFINDER** Ab 190 Siedlern kann er auftauchen; zahlt für die Forschung wie 800 Einwohner.

**SCHMIED** Mit ihm rechnen Sie ab 40 Pionieren; produziert bis zu 100 kg Werkzeug pro Sekunde.





**Was soll ich erforschen?**
Da Sie bei einigen Forschungszweigen vor der Entscheidung stehe, welchen Bonus Sie nun erfinden möchten, geben wir Ihnen hier eine genauere Beschreibung des Wissens:

**Meisterbrief**
Der Meisterbrief steigert im Gegensatz zum Gildenhaus automatisch die Produktivität aller verarbeitenden Betriebe, wenngleich nur um 10 Prozent. Die Wirkung setzt erst nach geraumer Zeit ein.
Forschungskosten: 700 Gold, 1.500 Wissenspunkte.

**Gildenhaus**
Mit dem Gildenhaus (siehe Bild unten links), das genauso viel Ressourcen verschlingt wie der Meisterbrief, steigern Sie gezielt die Produktivität eines Herstellungszweiges, der sich in Reichweite befindet – um 35 Prozent. Sie dürfen aber nur ein Gildenhaus pro Insel errichten.
Forschungskosten: 700 Gold, 1.500 Wissenspunkte.

**Kurierschiff**
Das Kurierschiff (Bild unten rechts) liefert auf Wunsch eine von Ihnen bestellte Ware an, sodass Sie praktisch jederzeit an dringend benötigte Güter gelangen. Allerdings ist das nicht billig, es fallen 50 Prozent Preisaufschlag pro Tonne an. Sollten Sie also zu viel Geld besitzen, dabei aber mit Lieferproblemen zu kämpfen haben, ist diese Erfindung Ihre erste Wahl.
Forschungskosten: 400 Gold, 1.000 Wissenspunkte.

**Kupferbeschlag**
Der Kupferbeschlag sorgt bei Ihrer gesamten Flotte für zusätzliche 20 Prozent an Trefferpunkten. Wirklich lohnenswert ist die Forschung nur, wenn Sie Krieg führen wollen.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 12.000 Wissenspunkte.

**Große Segel**
Die Segel beschleunigen alle Ihre Schiffe und machen Sie wendiger. Das Wissen ist – anders als die Kupferbeschläge – zumindest marginal für Handelsschiffe auf langen Routen vorteilhaft.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 20.000 Wissenspunkte.

**Großer Laderaum**
Der Name ist Programm: Pro Laderaum verstauen die Schiffe anschließend 50 Prozent mehr Tonnage in ihrem Bauch.
Forschungskosten: 5.000 Gold, 10.500 Wissenspunkte.

**Trockendock**
Dank des Trockendocks verkürzen sich die Schiffsbauzeiten generell um 30 Prozent. Schnell benötigen Sie Schiffe aber eher selten, außer natürlich im Kriegsfall.
Forschungskosten: 3.500 Gold, 9.000 Wissenspunkte.

## Medaillenspiegel

**Für besonders gute Spielleistungen erhalten Sie als Bonus Medaillen, einzusehen im Spielerprofil.**

- Vielsiedler erhalten die Zeitmedaille ab zehn Stunden Spielzeit in Bronze, ab 100 in Silber und ab 500 in Gold.
- Die Kolonialwarenmedaillen bekommen Sie jeweils ab 200, 400 und 600 Tonnen Gütervorrat.
- Die Vermögensmedaillen gibt es ab 500.000, 1.000.000 und schließlich 1.500.000 Goldstücken.
- Die Tutorialmedaille erhalten Sie für drei, vier und fünf erfolgreich abgeschlossene Tutorial-Missionen.
- Je nach Schwierigkeitsstufe verleiht man Ihnen eine Medaille nach der Unabhängigkeitserklärung der Königin.
- Die Einwohnermedaille heftet man Ihnen für 10.000, 20.000 und 30.000 Untertanen an die Brust.
- Für die Szenarienmedaillen müssen Sie die zehn Szenariomissionen mit folgendem Punktestand abschließen: Mission 1 - 3, Bronze: 130.000, 135.000, 50.000 Punkte; Mission 4 - 7, Silber: 155.000, 140.000, 145.000, 160.000 Pkt.; Mission 8 - 10, Gold: 170.000, 175.000, 165.000 Punkte

**Die Eiserne Ration**
Genau wie der Sprengmeister richtet sich diese ausführbare Aktion nicht gegen einen Mitspieler. Dafür senken Sie für eine gewisse Zeit den Warenbedarf Ihres Völkchens um 70 Prozent. Ideal, wenn Sie schwere Zeiten wegen Warenmangels abwenden wollen. Mit einer großen Schar Untergebener sparen Sie trotz der pro Einsatz fälligen 1.000 Goldstücke eine Menge Geld. Abklingzeit: 45 Minuten.
Forschungskosten: 200 Gold, 450 Wissenspunkte. (as/al)

**GILDENHAUS** Den zu verbessernden Zweig können Sie jederzeit ändern.

**KURIERSCHIFF** Praktischer, aber teurer Lieferservice.



Exklusiv in PC Games: Die abgebildeten Seiten stammen aus dem Sonderheft „ANNO 1701 - Das offizielle Magazin". Neben Insider-Kniffen und einer Komplettlösung enthält das 100 Seiten starke Heft im DIN-A4-Format einen 2007-Kalender und eine DVD. Ab sofort im Handel!

Exklusiv in PC Games: Die abgebildeten Seiten stammen aus dem Sonderheft „ANNO 1701 - Das offizielle Magazin“. Neben Insider-Kniffen und einer Komplettlösung enthält das 100 Seiten starke Heft im DIN-A4-Format einen 2007-Kalender und eine DVD. Ab sofort im Handel!

# Einmal frisieren, bitte

Fünf aktuelle Spiele-Kracher, aus denen Sie mit unseren Tuning-Tipps das Maximum an Leistung herausholen!

## Neverwinter Nights 2

Um dem Rollenspiel-Baukasten eine ansprechende und zeitgemäße Optik zu spendieren, hat Entwickler Obsidian die betagte Aurora-Leistungszentrale runderneuert. Das Ergebnis ist die neue Electron-Engine, zu deren technischen Vorzügen neben organischen Städten und Normal Mapping eine pixelgenaue dynamische Beleuchtung sowie Soft-Shadows gehören. Dabei fordern vor allem die aufwendig berechneten Licht- und Schattenspiele von Ihrer Hardware Höchstleistungen.

### Hoher Hardware-Hunger

Wollen Sie Ihre Helden durch eine mit allen Details geschmückte Spielwelt führen, sollte ein rechenstarker Prozessor wie ein Athlon 64 4000+ oder Intel P4 mit 3,8 GHz in Ihrem PC stecken. Einen Leistungsvorteil durch eine Zweikern-CPU konnten wir nicht feststellen. Dafür stellt die neue Electron-Engine hohe Anforderungen an Ihre Grafik-Hardware. So garantieren erst Geforce 7900 GTX oder Radeon X1900 XT die volle Detailpracht in 1.024x768. Für höhere Auflösungen oder eine Aufwertung der Optik durch Kantenglättung oder anisotropen Texturfilter ist die Rechenleistung eines High-End-3D-Beschleunigers (Radeon X1900/1950 XTX, Geforce 7950 G2 XT) vonnöten. Damit die sehr langen Ladezeiten nicht noch länger ausfallen, empfehlen wir 2 GByte Arbeitsspeicher.

Als effektivste Tuning-Maßnahme hat sich das Abschalten aller Schatten herausgestellt. So können Sie die Framerate verdoppeln (9 Fps gemessen mit Athlon 64 3000+, Radeon X1600 XT, 1.024 MByte RAM). Ebenfalls 100 Prozent Leistungssteigerung erzielen Sie, wenn Sie mit einer niedrigen Texturauflösung spielen; dabei leidet die Optik jedoch sehr. Daher sollten Sie bei Leistungsengpässen lieber die Auflösung reduzieren – die Gesamtleistung steigt um immerhin bis zu 44 Prozent (4 Fps). Eine deutlich geringere Mehrleitung von einem Frame (11 Prozent) bringt ein Gelände ohne Normal Mapping, eine minimale Sichtweite, der Verzicht auf Punktlichtschatten oder die Reduktion der Anzahl der Lichter pro Objekt auf den Wert 2. (fs)



**ANSICHTSSACHE** In der Ego-Sichtweise (links) können Sie die vielen sehenswerten Details bestaunen. Wer aber die Übersicht behalten will, spielt besser von oben herausgezoomt.

MAXIMALE DETAILS




MINIMALE DETAILS




**1. Texturenauflösung**
Haben die Texturen eine niedrige Auflösung, wirken sie unscharf und verlieren viele Details. Das ist am Kettenhemd des Protagonisten schön zu erkennen.

**2. Bloom-Effekte**
Der Überstrahleffekt sorgt für eine realistischere Beleuchtung und kostet wenig Grafik-Leistung. Verzichten Sie darauf nur mit einer sehr schwachen Grafikkarte.

**3. Sichtweite**
Eine geringe Sichtweite entlastet zwar einen leistungsschwachen Prozessor, dafür liegt allerdings bereits auf relativ nahen Objekten ein leichter Pixelnebel.

**4. Mip-Map-Filter**
Werden die Auflösungsstufen einer Textur (Mip-Maps) nicht gefiltert, sieht das hässlich aus. Glücklicherweise sind auch Einsteiger-Karten mit dem Texturfilter nicht überfordert.

**5. Schattenoptionen**
Die Auflösung der dynamischen Figurenschatten können Sie manuell bestimmen. Wählen Sie 4.096 nur dann, wenn Sie eine High-End-Grafikkarte besitzen.

**6. Normal gemaptes Gelände**
Kommen bei der Darstellung der Bodentexturen keine Normal Maps zum Einsatz, wirkt das Gelände nicht mehr plastisch und der Detailgrad nimmt sichtbar ab.





# Need for Speed Carbon

**1. Shader-Details**
Bei niedrigen Shader-Details fällt die Beleuchtung sehr schlicht aus, sodass viele Einzelheiten im Dunklen verschwinden. Dafür steigt die Performance deutlich.

**2. Wagen-Details**
Je höher der Detailgrad, umso mehr Dreiecke kommen bei der Darstellung einzelner Wagenteile wie der Stoßstange, den Rückleuchten oder den Felgen zum Einsatz.

**3. Partikelsystem**
Bei eingeschalteten Partikeleffekten sind Auspuffabgase, Wasserspritzer bei Fahrten im Regen sowie Reifenqualm beim Driften oder Bremsen zu sehen.

**4. Umgebungs-Details**
Bei der Einstellung „Niedrig" werden Objekte am Streckenrand sowie die Straße mit weniger Polygonen gerendert. Außerdem fallen die Texturen detailärmer aus.

**5. Straßen-Reflexions-Details**
Ist diese Option ausgeschaltet, verzichten Sie auf Licht- sowie Objektspiegelungen auf der Pixel-Piste und die Optik büßt kräftig an Realismus ein.

**6. Wagen-Reflexions-Rate**
Hier legen Sie die Wiederholrate fest, mit der die Reflexionen auf den Lack der Heizerkarossen gerendert werden. Ist das Feature deaktiviert, fehlen die Spiegelungen.

MAXIMALE DETAILS




MINIMALE DETAILS




Anders als bei dem vor gut einem Jahr veröffentlichten Vorgänger **Most Wanted** ist bei **Need for Speed Carbon** kein Tageslicht und somit nur nächtliche Heizerei angesagt. Darunter leidet vor allem die optische Präsentation, denn die Grafik ist stellenweise trist und wirkt insgesamt ähnlich aufgesetzt wie der Motion-Blur-Effekt, der nur bedingt einen virtuellen Geschwindigkeitsrausch vermittelt.

### Alles beim Alten

Trotz der schlechteren Optik sind die **Carbon**-Hardware-Anforderungen mit denen von **Most Wanted** vergleichbar. Soll Ihr Vehikel nicht im Schneckentempo über die nächtliche Pixel-Piste schleichen, benötigen Sie einen Prozessor, der mit mindestens 3,5 MHz taktet. Ein heißer Tipp ist der 70 Euro günstige Athlon 64 3500+. Anders als die Engine des Vorgängers profitiert die Leistungszentrale von **Carbon** jetzt auch von Zweikern-Prozessoren. So ist ein Athlon X2 4600+ bei gleicher interner Taktrate von 2.400 MHz in 1.024x768 (kein FSAA/AF) 28 Prozent und in 1.280x1.024 (4x FSAA/8:1 AF) noch 20 Prozent schneller als ein Athlon 3800+. In puncto Grafik-Leistung sind Sie bereits mit einer Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XT/GTO für alle Details in 1.024x768 auf der sicheren Seite. Außerdem empfehlen wir 1.024 MByte Arbeitsspeicher. Steckt weniger RAM in Ihrem Spiele-PC, erhöhen sich die Ladezeiten und es kommt im Rennbetrieb zu störenden Nachladerucklern und damit zu erheblichen Einbrüchen der Fps-Rate.

### Viel Tuning-Potenzial

Spielen Sie mit einer leistungsschwachen Grafikkarte, sollten Sie die Option „Shader-Detail" auf „Niedrig" stellen. Die komplette Beleuchtung fällt nun sehr simpel aus, dafür kletterte die Framerate bei unserem Tuning-PC (XP 2500+, Geforce 6800 GT, 1 GByte RAM) um satte 100 Prozent (15 Fps). Verringern Sie die Auflösung auf 800x600, sind immerhin 40 Prozent Mehrleistung (6 Fps) möglich. Verzichten Sie auf den Motion-Blur-Effekt, steigern Sie damit die Performance um bis zu 33 Prozent (5 Fps). Belohnung für die Reduktion der Umgebungsdetails sowie der Wagen-Reflexions-Rate auf ein Minimum: ein Leistungsplus von 20 Prozent (3 Fps) respektive 13 Prozent (2 Fps). Schwächelt Ihre CPU, deaktivieren Sie die Partikeleffekte. (fs)




**RÜCKENTWICKLUNG** Da der Bewegungsunschärfe-Effekt verglichen mit **Most Wanted** sehr aufgesetzt ausfällt, sollten Sie ihn beim Spielen mit schwacher Grafik-Hardware deaktivieren.

# Armed Assault

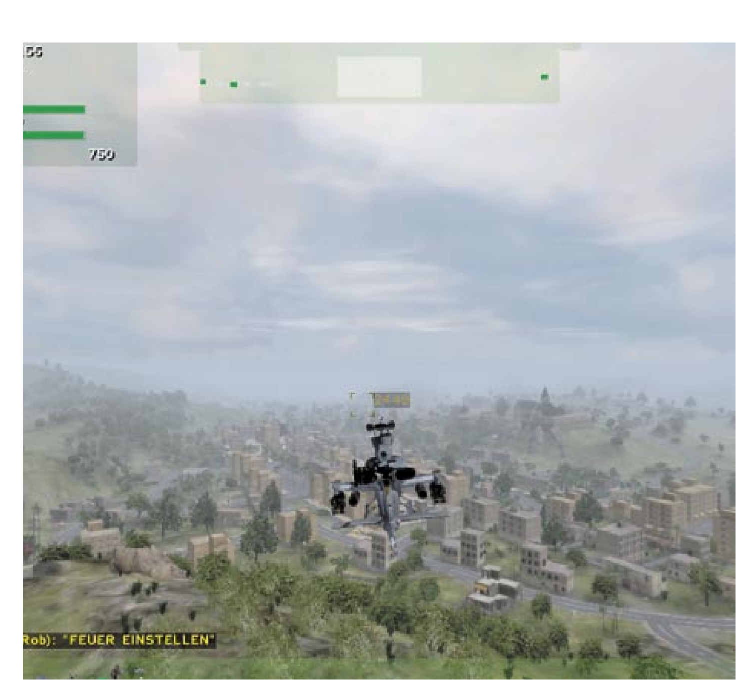
**I**n guter Tradition bietet auch der neue Taktik-Shooter der **Operation Flashpoint**-Macher einen hohen Realismusgrad. Dafür sorgen nicht nur detaillierte Texturen, eine animierte Bodenvegetation sowie die Tag/Nacht- und Wettersimulation, Bohemia Interactive spendierte dem Spiel auch eine 3D-Engine, die in der Lage ist, eine grandiose Sichtweite von theoretisch zehn Kilometern und eine riesige Spielwelt mit angegebenen 400 Quadratkilometern zu rendern. Nur ist die Praxis ernüchternd, denn selbst aktuelle High-End-Hardware ist den Anforderungen der Leistungszentrale nicht gewachsen.

## Spitzenoptik vs. Spielbarkeit

Für einen Kompromiss aus einer ansprechenden optischen Präsentation und Frameraten um die 30 Fps empfehlen wir zum einen eine leistungsstarke CPU wie Athlon 64 4000+/Intel P4 3,6 GHz oder ein Zweikern-Modell, etwa Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6600. Zum anderen kommen Sie um eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse (Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT) nicht herum. Bevorzugen Sie eine Edel-Optik mit Auflösungen jenseits von 1.024x768 inklusive 4x FSAA und 8:1AF, benötigen Sie einen 3D-Boliden à la Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX. Mit 1.024 MByte Arbeitsspeicher sind Sie ebenfalls gut gerüstet. Ungeduldige Spieler können die langen Ladezeiten mit der doppelten RAM-Menge deutlich verkürzen.

## Tuning-Tipps

Ob Sie nun mit einem Oberklasse- oder mit einem Einsteiger-System spielen: Reduzieren Sie zur Performance-Verbesserung auf jeden Fall die Sichtweite (Option: Sichtbarkeit). Vor allem Besitzer eines Mittelklasse-PCs, analog unserem Tuning-Terminal (Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM), sollten den Minimalwert von 500 einstellen. Dadurch steigt die Gesamtleistung um 36 Prozent (4 Fps). Einen Leistungsanstieg von 18 Prozent (2 Fps) erzielten wir, indem wir die Objektdetails auf „Sehr niedrig" herunterschraubten. Jeweils einen zusätzlichen Frame brachte der Verzicht auf alle Schatten sowie das Verringern der Auflösung auf 800x600 und der Texturendetails auf „Sehr niedrig". Letzteres ist nur bei Härtefällen zu empfehlen, da die Optik dadurch stark leidet. (fs)




**WEITSICHTIG** Anders als die Konkurrenz bietet **Armed Assault** stattliche Sichtweite und eine riesige Spielwelt. Diese Features zwingen jedoch selbst High-End-Hardware in die Knie.

### 1. Sichtbarkeit

Mit der maximalen Sichtweite, bei der auch weit entfernte Objekte noch erkennbar sind, ist der Taktik-Shooter sogar mit High-End-Hardware nicht spielbar.

### 2. Schattendetails

Die Objekt- und Figurenschatten sehen sehr realistisch aus, kosten aber reichlich Prozessor-Rechenleistung – also erst ab Athlon 64 3500+/P4 mit 3,2 GHz aktivieren.

### 3. Objektdetails

Mit der Einstellung „Sehr niedrig" reduzieren Sie die Zahl der Dreiecke für Objekte wie Häuser oder Fahrzeuge drastisch, Ihr Prozessor ist entlastet.

### 4. Texturendetails

Bereits die Option „Mittel" bietet eine akzeptable Optik. Für „Hoch" benötigen Sie eine Grafikkarte mit 256 MByte, für „Sehr hoch" sogar 512 MByte Videospeicher.

### 5. Shading-Details

Die Schattierung spendiert den Bäumen und Sträuchern nicht nur ein realistisches Aussehen, sie lässt sie auch dreidimensional erscheinen.

### 6. Landschaftsdetails

Bäume und Bodenvegetation mit einem sehr hohen Detailgrad bestehen aus enorm vielen Polygonen. Für deren Berechnung ist ein sehr leistungsstarker Prozessor angesagt.

MAXIMALE DETAILS




MINIMALE DETAILS





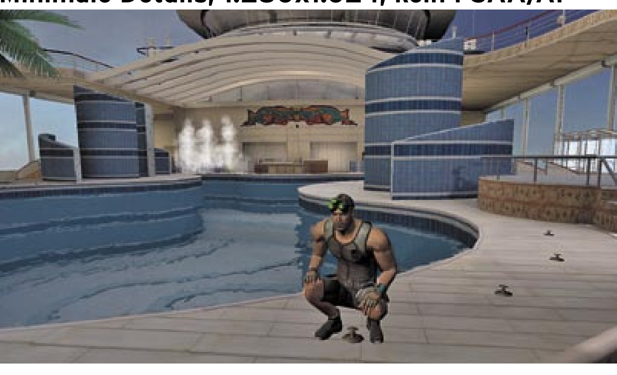



# Splinter Cell: Double Agent

Maximale Details, 1.280x1.024, 8:1 AF



Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



**MINIMALOPTIK** Die HDR-Beleuchtung, alle Schatten sowie die Lichtspiegelungen auf dem Wasser fehlen. Der Detailgrad der Texturen und Objekte ist niedrig.

**F**ür den vierten Auftritt des Schleich-Spezialisten Sam Fisher haben die Entwickler bei Ubisoft Montreal die **Splinter Cell 3**-Engine stark modifiziert und neben der KI und dem Gameplay vor allem den Renderer überarbeitet. Dadurch hat sich die visuelle Qualität des Stealth-Shooters im Vergleich zum Vorgänger **Chaos Theory** verbessert. Die Kehrseite der Medaille: Auch die Hardware-Anforderungen sind noch einmal kräftig gestiegen.

## Shader-3-Karte ist Pflicht

Für alle Details in einer Auflösung von 1.024x768 müssen Sie daher schon ein PC-System der oberen Mittelklasse auffahren, das mit mindestens einem Athlon 64 3800+/P4 3,6 GHz sowie einer Shader-Modell-3-Grafikkarte (Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT) bestückt sein sollte. Eine Unterstützung für Grafikkarten mit Shader-Modell 2 besitzt die 3D-Engine von **Splinter Cell: Double Agent** nicht, das zeigte der Test mit einer Radeon X800 Pro, die massive Bildfehler produzierte. Die traten allerdings auch auf, wenn wir die Kantenglättung aktivierten, unabhängig davon, ob eine Ati- oder eine Nividia-Karte zum Einsatz kam oder das HDR zusätzlich ausgeschaltet wurde. Die empfohlene Speichermenge ist 2.048 MByte. Mit der Hälfte an Arbeitsspeicher verlängert sich die Ladezeit gerade einmal von 45 auf 49 Sekunden. Dafür sinkt die Fps-Rate um 13 Prozent.

## Weniger Details, mehr Fps

Ein probates Mittel gegen Ruckler ist das Verringern der Umgebungsdetails, was zu einem Anstieg der Fps-Rate um 55 Prozent führt (6 Fps, gemessen mit Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM). Ein Leistungsplus von je 36 Prozent (4 Fps) ist möglich, wenn Sie auf Texturen mit einer sehr hohen Qualität oder das Hardware-Schatten-Mapping verzichten. Schalten Sie zusätzlich noch die Optionen „Detailreicher Schatten" sowie „High Quality Soft Shadows" ab, heimsen Sie einen weiteren Performance-Gewinn von bis zu 27 Prozent beziehungsweise 9 Prozent ein. (fs)

# Warhammer: Mark of Chaos

Maximale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF





Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



**DETAILSCHWUND** Die Texturqualität ist niedrig, die Objekte und Figuren sind polygonarm. Außerdem fehlen Schatten, Lichtspiegelungen und der Bloom-Effekt.

**D**ie Markenzeichen des **Warhammer**-Strategiespiels sind eine extrem weit heraus- oder hereinzoombare Kamera sowie der sehr hohe Detailgrad von Texturen, Figuren und Objekten. Dazu kommen optische Schmankerln wie Soft-Shadows, Normal und Tone Mapping sowie HDR-Bloom. Um diese Detailfülle realisieren zu können, hat Entwickler Black Hole (**Armies of Exigo**) den Renderer der hauseigenen **AoX**-Engine ausgebaut. Zur Freude alle Strategen fallen die Hardware-Anforderungen der neuen Grafik-Leistungszentrale trotzdem noch moderat aus.

## Kein High-End-PC notwendig

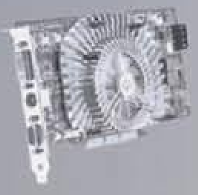
**Warhammer: Mark of Chaos** läuft auf einem Spiele-PC der oberen Mittelklasse flüssig. Bereits ein Athlon 64 3500+ oder Intel P4 mit 3,4 GHz besitzen ausreichend Rechenkraft, um die realistische Physiksimulation sowie eine höchstmögliche Zahl an Polygonen für die Einheiten und Objekte zu berechnen. Mit einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT sind Sie auch für alle anderen Details in einer Auflösung von 1.024x768 (ohne Kantenglättung und anisotropen Filter) gut gerüstet. In puncto Arbeitsspeicher garantieren 1.024 MByte einen flüssigen Spielbetrieb und erträgliche Ladezeiten.

## Viel Mehrleistung möglich

Verderben Ruckler den Spielspaß, sollten Sie zuerst die Schatten deaktivieren (Schattenqualität: „Aus"). Belohnung: ein sattes Leistungsplus von bis zu 83 Prozent. Reicht das immer noch nicht, spielen Sie zusätzlich mit niedrigen Effektdetails und ohne den Bloom-Effekt. Der mögliche Leistungsgewinn bei dieser Tuning-Maßnahmen beträgt 50 respektive 33 Prozent. Ein deutlich geringeres Tuning-Potenzial von gerade mal 11 Prozent bietet dagegen der Verzicht auf die Lichtreflexe sowie die Reduktion der Texturendetails der Einheiten, Objekte und des Geländes. Die zweite Tuning-Option sollten lediglich Spieler mit einer sehr schwachen Grafikkarte nutzen, da das Spiel mit minimalen Texturendetails kräftig an Atmosphäre einbüßt. (fs)

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

# WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

## MAINBOARDS

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| K9N Ultra-2F | S, GL, sA | AM2 / nF570 | D2 | 84,- |
| K9N Platinum | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-U | D2 | 109,- |
| K9N SLI Platinum | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 129,- |
| P965 Neo-F | S, GL, sA | 775 / P965 | D2 | 105,- |

| ABIT | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| KN9 SLI | S, GL, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 124,- |
| AW8D | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2 | 159,- |

| DFI | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| Infinity NF Ultra II-M2 | S, GL, F, sA | AM2 / nF4-U | D2 | 99,- |
| Infinity 975X/G | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2 | 169,- |

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M2NPV-VM | µATX, S, V, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 84,- |
| M2N-E | S, GL, sA | AM2 / nF570-U | D2 | 94,- |
| M2N-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 134,- |
| M2N32-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 179,- |
| Crosshair | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 219,- |
| P5NSLI | S, GL, sA | 775 / nF570-SLI | D2 | 109,- |
| P5B Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 179,- |
| P5B Deluxe/WIFI-AP | S, WL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 189,- |
| P5W DH Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2* | 209,- |

| GIGABYTE | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M51GM-S2G | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF430 | D2 | 74,- |
| M55Plus-S3G | S, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 84,- |
| 965P-S3 | S, GL | 775 / P965 | D2 | 124,- |
| 965P-DS4 | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 159,- |

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

### *Grafikkarte*

### CLUB 3D 7950GT

- NVIDIA® GeForce™ 7950 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 550 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I, TV-Out
- PCIe x16




**289,-**

## CPUs

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Pentium® 4 (478) | | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 2,8 GHz | Northwood | 533 | 1x 512 | 122,- | |
| 3,0 GHz | Prescott | 800 | 1x 1.024 | 144,- | |

| Pentium® D (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 805 | Smithfield | 2,67 | 2x 1.024 | 92,- | 98,- |
| 915 | Presler | 2,8 | 2x 2.048 | | 124,- |
| 925 | Presler | 3,0 | 2x 2.048 | 132,- | 142,- |
| 940 | Presler | 3,2 | 2x 2.048 | | 209,- |
| 945 | Presler | 3,4 | 2x 2.048 | 164,- | 172,- |

| Core™ 2 Duo (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E6300 | Allendale | 1,86 | 2x 1.024 | 169,- | 186,- |
| E6400 | Allendale | 2,13 | 2x 1.024 | 214,- | 224,- |
| E6600 | Conroe | 2,4 | 2x 2.048 | 309,- | 319,- |
| E6700 | Conroe | 2,66 | 2x 2.048 | 509,- | 519,- |
| X6800 | Conroe XE | 2,93 | 2x 2.048 | 969,- | 979,- |
| QX6700 | Kentsfield | 2,66 | 2x 4.096 | | 999,- |

### AMD

| Athlon™ 64 (939) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3000+ | Venice | 1,8 | 1x 512 | 56,- | 68,- |
| 3200+ | Venice | 2,0 | 1x 512 | 60,- | 76,- |
| 3500+ | Venice | 2,2 | 1x 512 | | 90,- |
| 3800+ | Venice | 2,4 | 1x 512 | 86,- | 106,- |

| Athlon™ 64 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3200+ | Orleans | 2,0 | 1x 512 | | 88,- |
| 3500+ | Orleans | 2,2 | 1x 512 | 86,- | 96,- |
| 3800+ | Orleans | 2,4 | 1x 512 | | 116,- |

| Athlon™ 64 X2 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3800+ | Windsor | 2,0 | 2x 512 | 152,- | 162,- |
| 4200+ | Windsor | 2,2 | 2x 512 | 180,- | 194,- |
| 4600+ | Windsor | 2,4 | 2x 512 | 260,- | 274,- |
| 5000+ | Windsor | 2,6 | 2x 512 | 319,- | 339,- |
| FX-62 | Windsor | 2,8 | 2x 1.024 | | 739,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3-3-3 | 124,- | 121,- |
| DDR HyperX | 1,0 GB | 400 / 2-3-2 | 134,- | 128,- |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 3-3-3 | 246,- | |
| DDR HyperX | 2,0 GB | 400 / 2-3-2 | 260,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 126,- | 120,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 132,- | 123,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 244,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 250,- | |

| MDT | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB | 400 / 2,5 | 128,- | 119,- |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 2,5 | 242,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 116,- | 112,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 4-4-4 | 120,- | 115,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 132,- | 125,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 228,- | 254,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 4-4-4 | 234,- | |

| CRUCIAL | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3 | 118,- | 110,- |
| DDR Ballistix | 1,0 GB | 400 / 2-2-2 | 134,- | |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 3 | 224,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 110,- | 105,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 114,- | 108,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 246,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 254,- | |

| OCZ | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 XTC Gold | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 129,- | 122,- |
| DDR2 Platinum | 1,0 GB | 800 / 4-5-4 | 137,- | 132,- |
| DDR2 System Elite | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 114,- | 109,- |
| DDR2 System Elite | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 117,- | 112,- |
| DDR2 XTC Gold | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 248,- | |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-5-4 | 268,- | |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 280,- | |
| DDR2 System Elite | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 222,- | |
| DDR2 System Elite | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 228,- | |

| GEIL | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 4-4-4 | 142,- | 132,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 126,- | 132,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 259,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 264,- | |

| A-DATA | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3 | | 108,- |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 2-3-3 | 252,- | |
| DDR | 2,0 GB | 500 / 3-4-4 | 254,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4 | 112,- | 104,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5 | 116,- | 107,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5 | 122,- | 115,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5 | 224,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5 | 244,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 284,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 1000 / 5-5-5 | 334,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN7300GT SILENT/HTD | PCIe | 256-D2 / 7300GT | 89,- |
| EN7600GS SILENT/HTD | PCIe | 512-D2 / 7600GS | 134,- |
| EN7600GT/2DHT | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 154,- |
| EN7600GT SILENT/2DHT | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 179,- |
| EN7950GT/HTDP | PCIe | 512-G3 / 7950GT | 269,- |
| GF8800GTS/HTDP | PCIe | 640-G3 / 8800GTS | 499,- |
| GF8800GTX/HTDP | PCIe | 768-D3 / 8800GTX | 649,- |

| CLUB3D | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| 7600GS | PCIe | 256-D2 / 7600GS | 109,- |
| 7600GT | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 169,- |
| 7600GS | AGP | 256-D2 / 7600GS | 119,- |

| GIGABYTE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX76T256D-RH | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 169,- |
| N76G256D-RH | AGP | 256-D2 / 6800GS | 119,- |

| LEADTEK | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| PX7300GT | PCIe | 253-D2 / 7300GT | 84,- |
| PX7600GT Extreme | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 169,- |
| PX7900GS | PCIe | 256-G3 / 7900GS | 189,- |
| PX7950GT | PCIe | 256-G3 / 7950GT | 239,- |
| PX7950GT | PCIe | 512-G3 / 7950GT | 269,- |
| PX7900GTX | PCIe | 512-G3 / 7900GTX | 389,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX6200-TD128E | PCIe | 128-DD / 6200TC | 40,- |
| NX7600GS-T2D256EH | PCIe | 256-D2 / 7600GS | 109,- |
| NX7600GT-T2D256EZ | PCIe | 256-G3 / 7600GT | 179,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX1650PRO SILENT | PCIe | 256-G3 / X1650PRO | 139,- |
| EAX1950XT/HTVDP | PCIe | 256-G3 / X1950XT | 289,- |
| EAX1950CF/HP | PCIe | 512-G4 / X1950 | 419,- |
| EAX1950XTX/HTVDP | PCIe | 512-G4 / X1950XTX | 419,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| RX1600PRO-TDE | PCIe | 256-D2 / X1600PRO | 89,- |
| RX1650PRO-T2D | PCIe | 256-G3 / X1650PRO | 109,- |
| RX1950PRO-VT2D | PCIe | 512-G3 / X1950PRO | 239,- |
| RX1950XTX-VT2D | PCIe | 512-G4 / X1950XTX | 419,- |

| SAPPHIRE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| X1600PRO Ultimate | PCIe | 256-D2 / X1600PRO | 119,- |
| X1650PRO | PCIe | 256-G3 / X1650PRO | 129,- |
| X1900GT | PCIe | 256-G3 / X1900GT | 179,- |
| X1950PRO | PCIe | 256-G3 / X1950PRO | 199,- |
| X1950XT | PCIe | 256-G3 / X1950XT | 269,- |
| X1950XTX ViVo | PCIe | 512-G4 / X1950XTX | 419,- |
| X1950 XTX | PCIe | 512-G4 / X1950XTX | 599,- |

## FESTPLATTEN S-ATA

### 3,5"

| MAXTOR | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| 6V080E0 | SATA2 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 43,- |
| 6G160E0 | SATA2 | 160 | 9 / 8 / 7.200 | 56,- |
| 6V200E0 | SATA2 | 200 | 9 / 8 / 7.200 | 67,- |
| 6V250F0 | SATA2 | 250 | 9 / 16 / 7.200 | 74,- |
| 6H500F0 | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 209,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HD080HJ | SATA2 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 44,- |
| HD160JJ | SATA2 | 160 | 9 / 8 / 7.200 | 58,- |
| SP2504C | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 72,- |
| HD300LJ | SATA2 | 300 | 9 / 8 / 7.200 | 94,- |
| HD400LJ | SATA2 | 400 | 9 / 8 / 7.200 | 109,- |
| HD401LJ | SATA2 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 114,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST380811AS | SATA2 | 80 | 8 / 8 / 7.200 | 44,- |
| ST3120811AS | SATA2 | 120 | 8 / 8 / 7.200 | 57,- |
| ST3160811AS | SATA2 | 160 | 8 / 8 / 7.200 | 59,- |
| ST3250820AS | SATA2 | 250 | 8 / 8 / 7.200 | 74,- |
| ST3250820NS | SATA2 | 250 | 8 / 8 / 7.200 | 76,- |
| ST3250620AS | SATA2 | 250 | 8 / 16 / 7.200 | 79,- |
| ST3250620NS | SATA2 | 250 | 8 / 16 / 7.200 | 83,- |
| ST3320620AS | SATA2 | 320 | 8 / 16 / 7.200 | 96,- |
| ST3400833NS | SATA2 | 400 | 8 / 8 / 7.200 | 154,- |
| ST3500630AS | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 199,- |
| ST3500630NS | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 249,- |
| ST3750640AS | SATA2 | 750 | 8 / 16 / 7.200 | 369,- |
| ST3750640NS | SATA2 | 750 | 8 / 16 / 7.200 | 444,- |

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD360AD | SATA | 36 | 4 / 16 / 10.000 | 109,- |
| WD740AD | SATA | 74 | 4 / 16 / 10.000 | 138,- |
| WD1500AD | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 199,- |
| WD1500AH | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 209,- |
| WD1600JS | SATA2 | 160 | 9 / 8 / 7.200 | 58,- |
| WD1600YS | SATA2 | 160 | 9 / 16 / 7.200 | 64,- |
| WD2000JS | SATA2 | 200 | 9 / 8 / 7.200 | 70,- |
| WD2500KS | SATA2 | 250 | 9 / 16 / 7.200 | 75,- |
| WD3000JS | SATA2 | 300 | 9 / 8 / 7.200 | 91,- |
| WD3200JS | SATA2 | 320 | 9 / 8 / 7.200 | 94,- |
| WD4000KD | SATA | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 144,- |
| WD4000YS | SATA2 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 159,- |
| WD5000KS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 189,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | SATA2 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 44,- |
| HDS721616 | SATA2 | 160 | 8 / 8 / 7.200 | 58,- |
| HDT725025 | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 77,- |
| HDT725032 | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 99,- |
| HDS725050 | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 189,- |

### 2,5"

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HTS541060 | SATA | 60 | 12 / 8 / 5.400 | 69,- |
| HTS541010 | SATA | 100 | 12 / 8 / 5.400 | 94,- |

| FUJITSU | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| MHV2100BH | SATA | 100 | 12 / 8 / 5.400 | 92,- |
| MHV2120BH | SATA | 120 | 12 / 8 / 5.400 | 99,- |

## DVD-LAUFWERKE

### *80 GB externe Festplatte*

### TEAC HD-15PUS-80

- 2,5"-Festplatte
- 15 ms Zugriffszeit
- 8 MB Cache · 5.400 UPM
- USB 2.0 und eSATA II




**69,-** TEAC

### DVD±RW

| ATAPI | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| NEC AD-5170A* | 18x / 8x | 39,90 | |
| NEC AD-7170A* | 18x / 8x | 44,- | |
| NEC AD-7173A* | 18x / 8x | 47,- | |
| NEC AD-7540A Slim, schwarz | 8x / 4x | 72,- | |
| NEC AD-7543A Slim, schwarz | 8x / 4x | 74,- | |
| PLEXTOR PX-760A | 18x / 10x | 84,- | 89,- |
| PLEXTOR PX-760A | 18x / 10x | 84,- | |
| SAMSUNG SH-S182D* | 18x / 8x | 35,90 | 44,- |
| SAMSUNG SH-S182M* | 18x / 8x | 39,90 | 44,- |

| USB 2.0 | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| LG GSA-5169D | 16x / 8x | | 79,- |
| PLEXTOR PX-608U | 8x / 4x | | 149,- |
| SAMSUNG SE-S184M schwarz | 18x / 8x | | 72,- |

| S-ATA | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| SAMSUNG SH-S183A* | 18x / 8x | 44,- | |
| PLEXTOR PX-760SA | 18x / 10x | 109,- | 114,- |
| PLEXTOR PX-760SA | 18x / 10x | 109,- | |

### Blu-ray

| ATAPI | -R / -RE | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PIONEER BDR-101A* | 2x / 2x | 849,- | |

* in verschiedenen Farben erhältlich

## NETZWERK & KOMMUNIKATION

### Wireless LAN

| AVM | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!WLAN Stick v1.1 | 125 | USB2.0-Stick | 39,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7050 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 159,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 199,- |

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWL-G520 | 108 | PCI | 39,- |
| DWL-G132 | 108 | USB2.0-Stick | 42,- |
| DWL-2100AP | 108 | Access Point | 84,- |
| DIR-635 | 300 | Router | 144,- |

| LINKSYS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WMP300N | 300 | PCI | 99,- |
| WRT300N | 300 | Router | 124,- |
| WAG300N | 300 | Router/Modem | 164,- |

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WPN311 RangeMax | 108 | PCI | 49,- |
| WN511T RangeMax | 300 | PC-Card | 94,- |
| WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0-Stick | 49,- |
| WN121T | 300 | USB2.0 | 99,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 79,- |
| WNR834B RangeMax | 270 | Router | 114,- |
| DG834PNB RangeMax | 108 | Router/Modem | 124,- |
| WNR854T | 300 | Gigabit Router | 146,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 59,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PC-Card | 169,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 69,- |
| FRITZ!Card DSL v2.0 | DSL | PCI | 79,- |
| FRITZ!X USB v3.0 | ISDN | USB | 119,- |
| BlueFRITZ! Startpaket v2.0 | ISDN | USB/BT | 159,- |

### Router

| AVM | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Box 2030 | DSL-Modem | 2 | 89,- |
| FRITZ!Box 2070 | DSL-Modem | 4 | 89,- |
| FRITZ!Box Fon 5050 | DSL-Modem/VoIP | 2 | 139,- |

| D-LINK | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| DI-604 | DSL | 4 | 33,- |
| DSL-584T | DSL-Modem | 4 | 69,- |
| DVG-1402S | DSL/VoIP | 4 | 99,- |
| DGL-4100 | Gigabit Router | 4 | 104,- |
| DVA-G3342SB Horst Box | Rout./Mod./VoIP | 4 | 369,- |

| NETGEAR | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| NETGEAR RP614 | DSL | 4 | 34,- |
| NETGEAR DG834B | DSL-Modem | 4 | 60,- |

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

### PC-Gehäuse

| THERMALTAKE | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| Mambo | Schwarz | Midi | – | 42,- |
| Soprano VX | Piano-Lack Schwarz | Midi | – | 59,- |
| Armor* | Schwarz | Big | – | 124,- |

| COOLERMASTER | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| Centurion 5 | Silber | Midi | – | 54,- |
| Centurion 534 | Schwarz | Midi | – | 56,- |
| Cavalier 3 | Silber | Midi | – | 64,- |
| Ammo 533 | Schwarz | Midi | – | 69,- |
| Mystique 632* | Schwarz | Midi | – | 129,- |
| Stacker | Silber/Schwarz | Big | – | 133,- |
| Stacker 830 | Silber/Schwarz | Big | – | 209,- |

| LIAN LI | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| PC-7 PlusII | Silber | Midi | -- | 89,- |
| PC-60A Plus II | Silber | Midi | -- | 129,- |
| PC-V1000B Plus | Schwarz | Midi | -- | 199,- |

| CHIEFTEC | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| BH-01B-B-B | Schwarz | Midi | -- | 62,- |
| LBX-02B-B-B | Schwarz | Big | -- | 69,- |
| Giga GX-01B | Schwarz | Big | -- | 84,- |

| SILVERSTONE | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| SILVERSTONE TJ08 | Schwarz | Midi | -- | 84,- |
| SILVERSTONE LC17 | Schwarz | HTPC | -- | 94,- |
| SILVERSTONE SG01 | Silber | HTPC | -- | 109,- |
| SILVERSTONE LC16M | Silber | HTPC | -- | 209,- |

| Diverse | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| ENERMAX CA-3030 | Schwarz/Silber | Midi | -- | 44,- |
| ENERMAX ECA3052 | Schwarz/Silber | Midi | -- | 79,- |
| ZALMAN HTPC HD160 | Silber | HTPC | -- | 319,- |
| ZALMAN HTPC HD135 | Schwarz | HTPC | -- | 349,- |

* inkl. Window-Kit

### Netzteile

| Diverse | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| CHIEFTEC CFT-560A CM | 560 W | ATX2 | 99,- |
| COOLERMASTER iGreen Power | 430 W | ATX2 | 74,- |
| COOLERMASTER RealPower | 550 W | ATX2 | 109,- |
| ENERMAX Liberty | 400 W | ATX2 | 69,- |
| ENERMAX Liberty | 500 W | ATX2 | 99,- |
| ENERMAX GALAXY | 1000 W | ATX2 | 349,- |
| SHARKOON SHA350-8P | 350 W | ATX2 | 34,- |
| SHARKOON SilentStorm | 480 W | ATX2 | 84,- |
| SILVERSTONE ST65ZF | 650 W | ATX2 | 119,- |
| THERMALTAKE Toughpower | 700 W | ATX2 | 119,- |
| ZALMAN ZM460B-APS | 460 W | ATX2 | 99,- |
| ZALMAN ZM600-HP | 600 W | ATX2 | 149,- |

### *SANDISK 2 GB Speicherkarte*

### Memory Stick PRO Duo

- 2 GB Speicherkapazität
- inkl. Adapter

SanDisk MEMORY STICK PRO DUO 2.0GB MAGICGATE

**49,-** SanDisk

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Emerald H601 | Sempron 64 3200+ | 512 MB | 80 GB | DVD-ROM | VIA S3 Graphics DeltaChrome | 349,- |
| Ruby H601 | Athlon 64 3200+ | 512 MB | 160 GB | DVD±RW DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 474,- |
| Brilliant H601 | Athlon 64 X2 4600+ | 2.048 MB | 2x 250 GB | DVD±RW/DL | 256 MB GeForce 7900GT, PCIe | 1.309,- |

### Notebooks

| ASUS | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A6JE-AP012H | Core Duo T2300E (1,66 GHz) | 15,4 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Home | 1.059,- |
| F3JP-AS017M | Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz) | 15,4 | 1.024 MB | 160 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows MCE | 1.529,- |
| R1F-K017T | Core 2 Duo T7200 (2 GHz) | 13,3 | 1.024 MB | 120 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Tablet PC | 2.019,- |
| V1JP-AJ004P | Core Duo T5600 (1,83 GHz) | 15,4 | 1.024 MB | 120 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Pro | 1.839,- |
| VX1-5E008P-A | Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz) | 15,0 | 2.048 MB | 160 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Pro | 2.629,- |
| W1JC-AJ001P | Core Duo T2500 (2,0 GHz) | 15,4 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Pro | 2.019,- |

| SAMSUNG | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q35-T2300 | Core Duo T2300 (1,66 GHz) | 12,1 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Home | 1.199,- |
| Q40-Pro U1400 | Core Solo U1400 (1,2 GHz) | 12,1 | 1.280 MB | 60 GB | DVD±RW DL | WLAN, Windows XP Pro | 2.229,- |

## TFT-MONITORE

| BELINEA | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 1905 S1 | si | 8 | 19,0 | | 199,- |
| 1925 S1W | si | 5 | 19,0 | Sound | 239,- |
| 1975 S1 | si | 2 | 19,0 | DVI-D/USB/Sound | 309,- |

| BENQ | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| FP91G+ | si | 8 | 19,0 | DVI-D/Pivot | 224,- |
| FP93GX | si | 2 | 19,0 | DVI-D | 289,- |
| FP202W | bl | 8 | 20,1 | DVI-D | 339,- |

| EIZO | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| S1931SH | gr o. bl | 16 | 19,0 | DVI-D/Sound | 449,- |
| S2100 | gr o. bl | 16 | 21,3 | DVI-D/USB | 889,- |
| S2410W | gr | 16 | 24,0 | 2x DVI-I/USB | 1.129,- |

| SAMSUNG | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 940BW | si | 4 | 19,0 | DVI-D | 239,- |
| 931BF | bl | 2 | 19,0 | DVI-D | 289,- |
| 204B | si | 5 | 20,1 | DVI-D/Pivot | 409,- |

| HANNSG | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| HC194DP | si | 8 | 19,0 | DVI-I/Sound | 209,- |
| HW191DP | si | 5 | 19,0 | DVI-D/Sound | 219,- |
| HX191DP | si | 5 | 19,0 | DVI-D/Sound | 214,- |

| LG | ms | | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| L1919S | si | 8 | 19,0 | | 209,- |
| L1952TQ | si | 4 | 19,0 | DVI-D | 259,- |
| L204WT | si | 5 | 20,1 | DVI-D | 329,- |

### *Tastatur*

### LOGITECH G11

- 105 Tasten und 36 programmierbare Multimedia-Tasten
- einstellbare Tastenbeleuchtung
- Sperrschalter für Windows-Taste (Spieler-Modus)
- 2-Port USB Hub
- Handballenauflage
- USB

**59,-** Logitech

## EINGABE & GAMING

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| IDEAZON Merc Gaming Keyboard | USB | 39,- |
| RAPTOR Gaming K2 | USB | 49,- |
| RAZER Tarantula Keyboard | USB | 129,- |
| SAITEK Eclipse II | USB | 59,- |
| SHARKOON Luminous Mediaboard | USB, PS/2 | 24,- |

### Mäuse

| LOGITECH | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MX518 | USB, PS/2 | 44,- |
| MX Revolution | USB | 84,- |
| G5 Laser Mouse | USB | 59,- |

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MS Habu Gaming Mouse | USB | 54,- |
| RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB | 69,- |
| SAITEK Notebook Optical Mouse | USB | 12,- |
| SAITEK Gaming Mouse 1600 | USB | 29,- |

### Gamepads & Joysticks

| SAITEK | Typ | € |
|---|---|---|
| Cyborg EVO | Joystick | 29,- |
| Cyborg EVO Force | Joystick | 49,- |
| X52 Flight Controll | Joystick | 169,- |

| Diverse | Typ | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Rumblepad II refresh | Gamepad | 28,- |
| LOGITECH Cordless Rumblepad II | Gamepad | 39,- |
| THRUSTMASTER Afterburner II | Joystick | 42,- |

### Mauspads & Zubehör

| Diverse | Farbe | € |
|---|---|---|
| GAMESDOCTOR X9001 | Schwarz | 12,50 |
| RAZER Mantis Speed | Schwarz | 24,- |
| RAZER Mantis Control | Schwarz | 24,- |
| RAZER eXact Mat | Schwarz | 29,- |
| SHARKOON 1337 Gaming Mat „Shooter" | Camouflage | 9,90 |
| STEELPAD QcK | Schwarz | 9,50 |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music | PCI | 99,- |
| CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty | PCI | 139,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum | PCI | 169,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 | PCI | 18,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital | PCI | 52,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universe | PCI | 149,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Precision Gaming | Klinke | 29,- |
| PLANTRONICS .Audio 350 | Klinke | 34,- |
| RAZER Barracuda HP-1 | Klinke | 139,- |
| SAITEK GH20 Vibration Headset | Klinke | 29,- |
| SENNHEISER PC 160 | Klinke | 69,- |
| SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer | Klinke | 79,- |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Battlefield Vietnam | 9,- |
| Battlefield II | 44,90 |
| Battlefield 2142 | 47,- |
| Blazing Angels Squadron of WWII | 38,90 |
| Darkstar One | 29,- |
| Half Life I Anthology | 16,90 |
| Peter Jacksons King Kong | 38,90 |
| Quake 4 | 16,- |
| Ravenshield Athena Sword Addon | 6,90 |

| Rollenspiel & Adventure | € |
|---|---|
| Dungeon Siege II | 24,90 |
| Everquest 2 Echoes of Faydwer | 33,- |
| Gothic 3 | 46,- |
| Guild Wars | 38,90 |
| Guild Wars - Nightfall | 37,90 |
| Heroes of Might&Magic 5 | 42,90 |
| Neverwinter Nights II | 45,- |
| The Elder Scrolls IV - Oblivion | 31,90 |
| Oblivion: Knights of the Nine Addon | 21,- |
| Titan Quest mit dt. Untertiteln | 39,90 |
| World of Warcraft | 19,- |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Die Gilde 2 | 44,- |
| Die Sims 2 | 44,90 |
| Die Sims 2 - Haustiere Addon | 26,- |
| FIFA Football 07 | 47,- |
| Flight Simulator X | 47,- |
| Flight Simulator X Deluxe | 57,- |
| Need for Speed - Carbon | 47,- |

| Strategie | € |
|---|---|
| Age of Empires III | 36,- |
| Age of Empires III - War Chief Addon | 29,- |
| Anno 1701 | 44,- |
| Civilization IV | 22,90 |
| Heroes of Might & Magic 5 - Hammers of Fate Addon | 21,- |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II | 45,- |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon | 25,- |
| Medieval II | 44,- |
| ParaWorld | 44,- |
| Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne | 19,- |
| Warcraft III - Reign of Chaos Addon | 9,90 |
| Warhammer - Mark of Chaos | 44,- |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

### Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

### Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

### Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

### PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Pr@xis · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · AWARD ALTERNATE.DE · PC Hardware 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)


ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de


IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

# HARDWARE

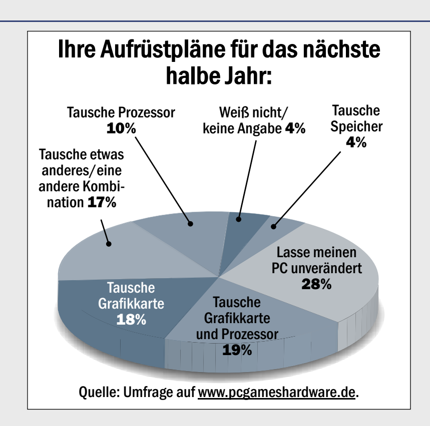
News | Gerüchte | Meldungen

## MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Mehr Mut zur Einzigartigkeit!"

**Irgendwann 2007 – Kunde zum Hardware-Händler: „Ich hätte gern ein Nforce-7-Mainboard." Händler: „Kein Problem, haben wir auf Lager." Kunde verunsichert: „Von welchem Hersteller sind denn die Boards?" Antwort: „Ist doch egal, die sind sowieso alle gleich." Das fiktive Gespräch ist gar nicht so unwahrscheinlich. Bereits beim aktuellen Platinen-Chipsatz Nforce 680i SLI bietet Nvidia ein Standarddesign an, das viele Hersteller übernehmen. Dabei ist die Nvidia-Vorgabe alles andere als perfekt: Der Chipsatzlüfter ist serienmäßig zu laut, es gibt nur einen PATA-Kanal und eSATA-Anschlüsse fehlen gänzlich. Konsequenz für die Board-Hersteller: Nur mit üppiger Ausstattung oder einem niedrigen Preis kann man sich vom Einerlei abheben. Darunter leiden besonders die kleineren Hersteller. Ich hoffe, der Trend zum Standarddesign setzt sich nicht durch, Platinen mit Nforce-650-Chip werden wieder echte Unikate und mehr Erzeuger haben wie Asus oder Gigabyte Mut zur Einzigartigkeit und bringen ein eigenes, cleveres Layout.**

**Ihre Aufrüstpläne für das nächste halbe Jahr:**




Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

## PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

**Webcodes**
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

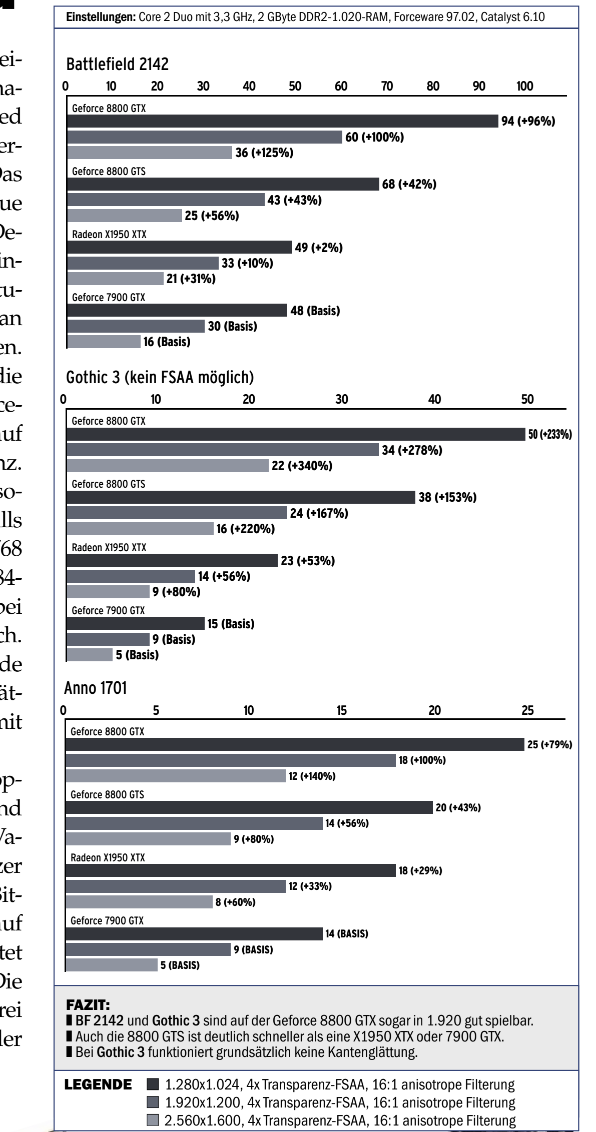
GEFORCE 8800 GTX/GTS

# Neue High-End-Klasse von Nvidia

575 MHz Chip- und 900 MHz Speichertakt, zusammengefasste Shader-Einheiten (sogenannte Unified Shader) sowie Direct3D-10-Unterstützung und 768 MByte RAM. Das geht Ihnen zu schnell? Gut, die neue High-End-Klasse von Nvidia im Detail: Eine Innovation sind die vereinheitlichten Shader-ALUs. Bei aktuellen Grafikchips unterscheidet man zwischen Pixel- und Vertex-Einheiten. Je nach Spielsituation teilen sich die Recheneinheiten bei der Geforce-8800-Reihe die Arbeit dynamisch auf – das bedeutet eine höhere Effizienz. Dabei kommen 128 Skalarprozessoren zum Einsatz – das ist ebenfalls neu. Den GDDR3-Speicher mit 768 MByte spricht der Grafikchip per 384-Bit-Verbindung an. Bisher waren bei Top-Karten lediglich 256 Bit üblich. Auch die anisotrope Filterung wurde optisch aufgewertet und Kantenglättung funktioniert nun zusammen mit HDR-Beleuchtung.

Neben dem beschriebenen Top-Modell Geforce 8800 GTX für rund 600 Euro kommt eine günstigere Variante heraus: Die 8800 GTS ist kürzer und hat 640 Megabyte samt 320-Bit-Anbindung. Die Taktraten sind auf 500/800 MHz gesenkt. Dafür kostet die GTS-Version „nur" 450 Euro. Die ersten Benchmark-Ergebnisse mit drei aktuellen Spielen finden Sie in der Übersicht rechts.

**Info:** www.nvidia.de



**Geforce-8800-GTX-Serie im Test** (Fps)

**Einstellungen:** Core 2 Duo mit 3,3 GHz, 2 GByte DDR2-1.020-RAM, Forceware 97.02, Catalyst 6.10

| Spiel | Grafikkarte | 1.280x1.024 | 1.920x1.200 | 2.560x1.600 |
|---|---|---|---|---|
| Battlefield 2142 | Geforce 8800 GTX | 94 (+96%) | 60 (+100%) | 36 (+125%) |
| Battlefield 2142 | Geforce 8800 GTS | 68 (+42%) | 43 (+43%) | 25 (+56%) |
| Battlefield 2142 | Radeon X1950 XTX | 49 (+2%) | 33 (+10%) | 21 (+31%) |
| Battlefield 2142 | Geforce 7900 GTX | 48 (Basis) | 30 (Basis) | 16 (Basis) |
| Gothic 3 (kein FSAA möglich) | Geforce 8800 GTX | 50 (+233%) | 34 (+278%) | 22 (+340%) |
| Gothic 3 (kein FSAA möglich) | Geforce 8800 GTS | 38 (+153%) | 24 (+167%) | 16 (+220%) |
| Gothic 3 (kein FSAA möglich) | Radeon X1950 XTX | 23 (+53%) | 14 (+56%) | 9 (+80%) |
| Gothic 3 (kein FSAA möglich) | Geforce 7900 GTX | 15 (Basis) | 9 (Basis) | 5 (Basis) |
| Anno 1701 | Geforce 8800 GTX | 25 (+79%) | 18 (+100%) | 12 (+140%) |
| Anno 1701 | Geforce 8800 GTS | 20 (+43%) | 14 (+56%) | 9 (+80%) |
| Anno 1701 | Radeon X1950 XTX | 18 (+29%) | 12 (+33%) | 8 (+60%) |
| Anno 1701 | Geforce 7900 GTX | 14 (BASIS) | 9 (BASIS) | 5 (BASIS) |

**FAZIT:**
- **BF 2142** und **Gothic 3** sind auf der Geforce 8800 GTX sogar in 1.920 gut spielbar.
- Auch die 8800 GTS ist deutlich schneller als eine X1950 XTX oder 7900 GTX.
- Bei **Gothic 3** funktioniert grundsätzlich keine Kantenglättung.

**LEGENDE**
- 1.280x1.024, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung
- 1.920x1.200, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung
- 2.560x1.600, 4x Transparenz-FSAA, 16:1 anisotrope Filterung

GEFORCE 8800 GTS

GEFORCE 8800 GTX





PC GAMES 01/07

CORE 2 EXTREME QX6700

# Intel: Erste Vierkern-CPUs

Seit diesem Monat sind die ersten Vierkern-Modelle unter der Bezeichnung Core 2 Extreme QX6700 für rund 1.000 Euro käuflich zu erwerben. Die Taktrate liegt bei 2,67 GHz. Auch der Q6600 – wahrscheinlich mit 2,4 GHz – ist für 850 Euro ein teurer Spaß. Günstige Vierkerner erwarten wir erst im Herbst 2007. Was der QX6700 im Spielealltag leistet, klärt unser Test – voraussichtlich kommende Ausgabe.

**Info:** www.intel.de

QUAD FX

# Vierkern-System von AMD

Eine Platine, zwei Sockel, vier Kerne: AMD hat zwar noch keine Quad-Core-CPUs, trotzdem dürfen Sie noch in diesem Jahr einen PC mit vier Kernen zusammenbauen. Quad FX oder AMD 4x4 heißt die Technik. Dazu brauchen Sie zwei neue Zweikern-Prozessoren – die bisherigen Modelle funktionieren nicht im Dual-Modus. Entsprechende Chips bietet AMD im Doppelpack an: Für zwei günstige Modelle zahlen Sie angeblich weniger als 1.000 Euro. Zweimal die Top-Variante soll dagegen deutlich mehr als 1.000 Euro kosten. Passende Chipsätze kommen zunächst nur von Nvidia.

**Info:** www.amd.de



RADEON X1650 XT/X1950 PRO

# Ati: Preiswerte Grafikkarten

Für rund 140 Euro bekommen Sie bei der X1650 XT 24 Pixel-Shader-ALUs, 574 MHz Chip-, 672 MHz Speichertakt. Die meisten Hersteller takten ihre Karten noch höher. Das reicht für Spieleleistung auf Geforce-7600-GT-Niveau, **Need for Speed Most Wanted** läuft in 1.024x768 mit 4x Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung flüssig. 190 Euro kostet die X1950 Pro mit 36 ALUs und acht Vertex-Shader-Einheiten. Mit 580 MHz Chip- und 600 MHz Speichertakt ist der Neuling schneller als die gleich teure Radeon X1900 GT. Für die ebenso schnelle 7900 GS zahlen Sie rund 20 Euro weniger.

**Info:** www.ati.de

NFORCE-6-SERIE

# Nvidia: Mainboard-Chips für Intel

Gleich drei neue Chipsätze für den Core 2 Duo und Intels kommende Vierkern-Varianten: Der Nforce 650i Ultra ist für preisbewusste Spieler gedacht, bietet einen Gigabit-Netzwerkanschluss und vier weitere für SATA-Festplatten. Genauso ausgestattet, aber mit besseren Übertaktungsfunktionen und SLI-Unterstützung ist der Nforce 650i SLI. Entsprechende Platinen kommen im Dezember oder Januar. Schon jetzt gibt es das Top-Modell Nforce 680i SLI: SLI-Unterstützung, zweimal Netzwerk, sechsmal SATA, DDR2-1200 und drei Grafiksteckplätze (SLI plus Physikberechnung).

**Info:** www.nvidia.de

HARDWARE

## Neue Intel-Chipsätze für Dual- und Quad-Core

Unterstützung für DDR3-Speicher, 133 MHz Front-side-Bus-Takt und PCI-Express 2.0 – das sind die wichtigsten Neuerungen der neuen Chipsatz-Serie für Intel-Platinen. Dazu gehören der X38 für leistungsgierige Spieler mit zwei Grafiksteckplätzen (PCI-E x16) sowie der günstigere P35. Die genannten Modelle kommen im zweiten Quartal 2007. Danach folgen G35 und G33 jeweils mit unterschiedlich starker Grafikeinheit.

**Info:** www.intel.de

## Internet Explorer 7 angelandet

Neu ist die „Tabbed Browsing"-Technik, bei der Sie mehrere Seiten parallel aufrufen – genau wie beim Firefox. Weitere Neuerungen stecken unter der Oberfläche: Der Internet Explorer 7 schützt vor Phishing (Datenklau) und potenziell gefährlichen Active-X-Programmen. Außerdem werden Web-Standards besser unterstützt als bisher. Zweckmäßig ist der Button, mit dem Sie gespeicherte Anwenderdaten und Cookies löschen. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte der neue Internet Explorer bereits als automatisches Update auf allen PCs mit Windows XP gelandet sein.

**Info:** www.microsoft.de

## Vierkern-CPUs von AMD

Der kommende Vierkern-Chip mit dem Codenamen „Barcelona" kommt zunächst im Opteron für den Server-Sockel F zum Einsatz. Die Verlustleistung (Wärmeentwicklung) bleibt wegen der Umstellung auf den 65-Nanometer-Prozess bei maximal 120 Watt. Jeder Kern erhält 64 kByte L1- und 512 kByte L2-Zwischenspeicher. Dazu kommt ein zwei MByte großer L3-Zwischenspeicher, den sich die Kerne teilen. Der Prozessor nutzt die neue Befehlserweiterung SSE128. Auch die Stromsparfunktionen wurden verbessert, sodass sich die Taktfrequenz für jeden Kern separat einstellen lässt.

**Info:** www.amd.de

## Ati: Neue Chipsätze

Laut Internetgerüchten plant Ati vier neue Chipsätze für Platinen mit dem AMD-Sockel AM2: RS740, RS790, RX790 und RD790. Der RD790 soll bis zu vier PCI-Express-x8-Steckplätze unterstützen und ist offenbar für AMDs kommende Prozessorarchitektur gedacht. Der RX790 bietet hingegen nur einen PCI-Express-x16-Steckplatz. Ende 2007 folgen voraussichtlich zwei Chipsätze mit integrierter Grafik: RS790 (Shader-Model 4) und RS740 (Shader-Model 3).

**Info:** www.ati.de

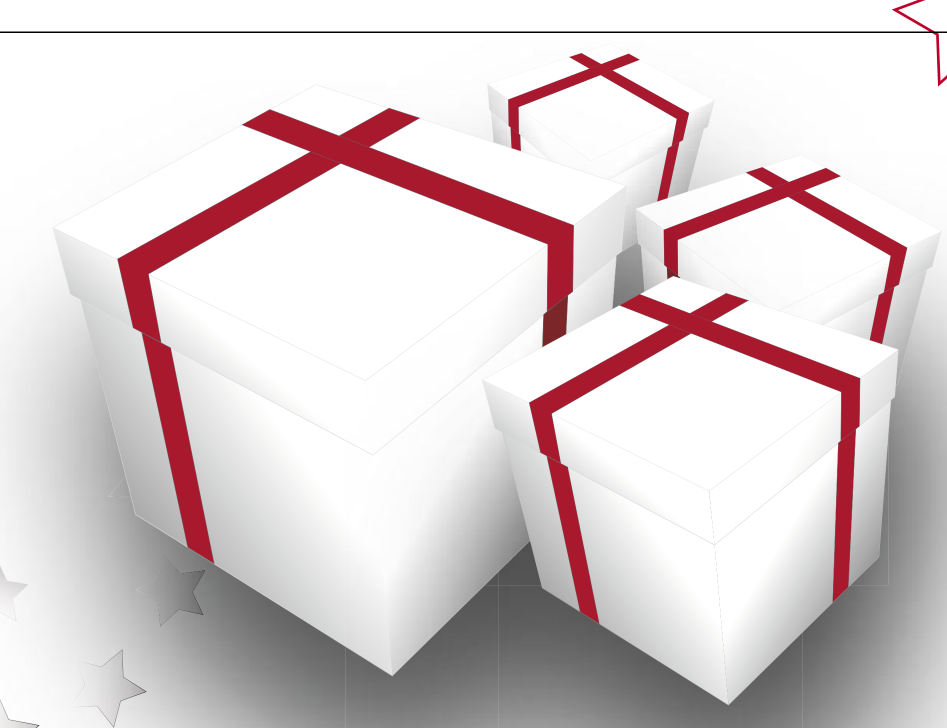
## Corsair: innovative Speicher-Kühlung

Bei der neuen Dominator-Serie verwendet Corsair eine einzigartige Kühlung: In vier Reihen angeordnete Kühlrippen beseitigen die Abwärme der Chips auf beiden Seiten. Bisher gibt es die „DHX" genannte Kühlung bei DDR2-800- und DDR2-1111-Modulen.

**Info:** www.corsairmicro.com

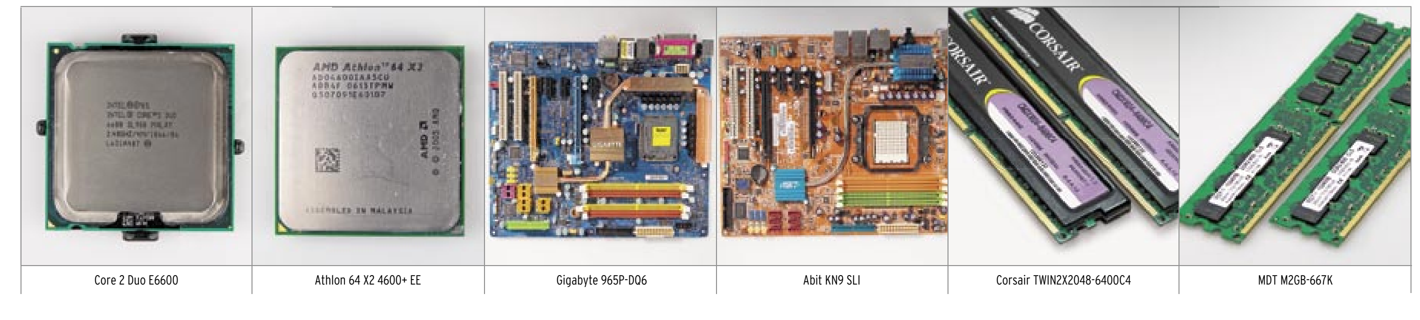
# Wünsch dir was!

Alle Jahre wieder taucht zu Weihnachten die große Frage auf: Was kommt auf den Wunschzettel und in was investiert man das Weihnachtsgeld?



Das Jahr 2006 stand im Zeichen der Dual-Core-CPUs. AMD reduzierte drastisch die Preise für die Athlon-64-X2-Prozessoren und Intel stellte mit der Core-2-Duo-Serie eine Top-Spiele-CPU vor, die in puncto Leistung absolut überzeugte. Bei den Grafikkarten behaupteten sich die AGP-Modelle weiterhin am Markt. Nvidia präsentierte mit der Geforce-8800-Reihe eine neue Kartengeneration, die dank Shader-Modell 4 zu Direct3D 10 in Windows Vista kompatibel ist. In 2007 ist das neue Betriebssystem Trumpf, schließlich erreichen im Vista-Fahrwasser viele Hard- und Software-Neuerungen die nationalen und internationalen Märkte. (fs)

## CPU | Mainboard | RAM



Core 2 Duo E6600 | Athlon 64 X2 4600+ EE | Gigabyte 965P-DQ6 | Abit KN9 SLI | Corsair TWIN2X2048-6400C4 | MDT M2GB-667K

Die beste Leistung gibt es derzeit bei Intel, besonders günstige CPUs bei AMD. Wer zu Weihnachten ein Top-Spielesystem will, kauft den Core 2 Duo E6600 (290 Euro). Ein passendes Board mit sehr guter Lüftersteuerung und vielen Overclocking-Funktionen ist das 965P-DQ6 von Gigabyte. Günstiger und sparsamer ausgestattet sind das Asus P5B-E, Gigabytes 965P-DS3 oder das P965 Platinum von MSI für jeweils 130 Euro. Sie wünschen sich eine AMD-CPU? Für 110 Euro bekommen Sie das Abit KN9 SLI mit Heatpipe-Kühlung, guter Ausstattung und Nforce-570-SLI-Chip. Der Athlon 64 X2 4600+ für AM2 bietet dazu ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Tipp: Die EE-Variante ist mit 250 Euro kaum teurer als das normale Modell und verursacht weniger Abwärme. Wer bei AMD besonders günstig aufrüsten will, kauft den X2 3800+ EE für rund 150 Euro zusammen mit der preiswerten, aber selten verfügbaren Asrock-Platine AM2XLI-eSATA2 für nur 60 Euro.

Für ein schnelles AM2-System sollte es schon DDR2-800-Speicher sein – etwa Corsairs TWIN2X2048-6400C4-Pärchen oder der EM2-6400 996527 von Mushkin (je 2 Gigabyte). Für langsamere AMD-CPUs oder Core-2-Duo-Modelle reicht hingegen günstiges DDR2-667-RAM wie das 2-GByte-Kit M2GB-667K von MDT. 1 Gigabyte Speicher sollten Sie für kommende Spiele ebenso meiden wie Einzelkern-CPUs.

Ein Geheimtipp: Mit ein wenig Risikobereitschaft, einem geeigneten Board und ausreichend Arbeitsspeicher (etwa Corsairs TWIN2X2048-6400C4) können Sie einen günstigen Core 2 Duo E6300 reichlich übertakten und erhalten auf diese Weise hohe Leistung für kleines Geld.

### TOP-PRODUKTE
**Die Weihnachtsempfehlungen**

- **Prozessor** Core 2 Duo E6600 (775) ........ ca. € 290,-
- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+ EE (AM2) ..... ca. € 250,-
- **Mainboard** Gigabyte 965P-DQ6 (775) ........ ca. € 190,-
- **Mainboard** Abit KN9 SLI (AM2) ........ ca. € 110,-
- **Arbeitsspeicher** Corsair TWIN2X2048-6400C4 ..... ca. € 270,-
- **Arbeitsspeicher** MDT M2GB-667K ........ ca. € 190,-





## Grafikkarten | Monitore









Leadtek A7600 GT TDH (AGP) | Gainward Bliss 7800 GS+ (AGP) | Sapphire Radeon X1950 Pro (PCI-E) | Asus EN8800GTX (PCI-E) | Viewsonic VX724 | Philips 200WB

Schnäppchenjäger greifen in dieser besinnlichen Zeit zur Geforce 7600 GT von Leadtek. Eine der schnellsten AGP-Grafikkarten erhalten Sie von Gainward: Ein 7900-GT-Chip sorgt auf der Bliss 7800 GS+ für viel Power im AGP-System. Brandneu sind X1950-Pro-Grafikkarten in AGP-Bauform, die sogar (minimal) schneller sind als eine 7950 GT. Auch für Käufer einer PCI-Express-Grafikkarte ist die Radeon X1950 Pro ein heißer Tipp. Mit rund 180 Euro ist die X1950 Pro kaum teurer als eine deutlich langsamere 7600 GT. Selbst die um mindestens 70 Euro teurere Geforce 7950 GT ist nicht schneller als unser Ati-Tipp. Wer zum Fest nur das Allerbeste unterm Tannenbaum sehen möchte, gönnt sich eine Geforce 8800 GTX.

Weihnachten – eine gute Zeit, um auf einen 16:10-Flüssigkristallbildschirm umzusteigen. Für rund 190 Euro bekommen Sie den Captiva E1902Wide (19 Zoll). Mehr Bildschirmdiagonale und Auflösung bietet der Philips 200WB (20 Zoll, 350 Euro). Oder darf es ein 30-Zöller von Dell sein (2.000 Euro)? Ebenfalls empfehlenswert sind die LCDs Viewsonic VX724 (17 Zoll) und Samsung Syncmaster 960BF (19 Zoll, 330 Euro).

### TOP-PRODUKTE
**Die Weihnachtsempfehlungen**

- **Grafikkarte (AGP)** Leadtek A7600 GT TDH ........ ca. € 160,-
- **Grafikkarte (AGP)** Gainward Bliss 7800 GS+ ........ ca. € 290,-
- **Grafikkarte (PCI-Express)** Ati Radeon X1950 Pro ........ ca. € 180,-
- **Grafikkarte (PCI-Express)** Asus EN8800GTX ........ ca. € 560,-
- **17-Zoll-LCD** Viewsonic VX724 ........ ca. € 230,-
- **20-Zoll-LCD** Philips 200WB ........ ca. € 350,-

## Kühler | Gehäuse | Netzteile








Cooler Master Hyper TX AMD | Thermalright Ultra 90 775 | NZTX Zero | Aerocool Extremengine 3T | Enermax Liberty ELT620AWR | Be quiet BQT P6-430-W Pro

AMD-Besitzer, die zum Fest den passenden Kühler suchen, finden in dem Cooler Master Hyper TX AMD ein passendes Präsent. Neben der einfachen Befestigung punktet der circa 25 Euro teure Kühler auch mit guter Kühlleistung bei einer geringen Geräuschbelastung. Beim Sockel 775 greifen Silent-Freaks zum Thermalright 90 775 für rund 35 Euro (ohne Lüfter).

Damit der neue Kühler auch viel Platz hat, bietet NZTX mit dem Zero ein Aluminiumgehäuse für etwa 150 Euro an. Der Clou beim Zero: Sieben eingebaute 120-mm- und ein 80-mm-Lüfter sorgen für reichlich Frischluft. Das Extremengine 3T ist mit 75 Euro wesentlich günstiger, bietet aber trotzdem mit einem großen 250-mm-Seitenlüfter eine gute Belüftung für alle Bauteile.

Für nur 75 Euro bekommen Sie das Be quiet Dark Power Pro P6 mit 430 Watt. Das Netzteil ist fast unhörbar und reicht für einen Mittelklasse-PC aus. Wer dem Weihnachtsmann einen schnellen Dual-Core-Prozessor und einen SLI-Verbund aus High-End-Karten abschwatzen kann, muss auch beim Netzteil aufrüsten. Unsere Empfehlung: das Enermax Liberty ELT620AWR.

### TOP-PRODUKTE
**Die Weihnachtsempfehlungen**

- **Kühler** Cooler Master Hyper TX AMD ........ ca. € 25,-
- **Kühler** Thermalright Ultra 90 775 ........ ca. € 35,-
- **Gehäuse** NZTX Zero ........ ab. € 150,-
- **Gehäuse** Aerocool Extremengine 3T ........ ca. € 75,-
- **Netzteil** Enermax Liberty ELT620AWR ........ ca. € 130,-
- **Netzteil** Be quiet BQT P6-430-W Pro ........ ca. € 75,-

* Preis ohne Lüfter





# Netzwerk | Speichermedien


AVM Fritz Box Fon WLAN 7170


AVM Fritz WLAN USB Stick v1.1


Western Digital WD1500ADFD


Samsung SP2504C


Samsung SH-S183




SH-D163

Wenn Sie schon mal daran gescheitert sind, einen Router zu installieren, oder besonderen Wert auf eine kinderleichte Installation legen, ist die AVM Fritz Box Fon WLAN 7170 das optimale Gerät für Sie. Neben den vier LAN-Ports für PCs können Sie ein ISDN-Telefon und drei analoge Geräte anschließen. Wer kein Telefon über die Fritz Box betreiben möchte, greift zur günstigeren Fritz Box WLAN 3070 (110 Euro). Und mit dem Fritz WLAN USB Stick v1.1 erhalten Sie einen leicht zu installierenden WLAN-Adapter für PCs und Notebooks.

Festplatten sind so günstig wie nie zuvor: Für nur 65 Euro bekommen Sie die sehr gute 250-GByte-Platte SP2504C von Samsung. Das SATA-Laufwerk ist zwar schon etwas älter, aber technisch noch immer voll auf der Höhe (leise und schnell). Wer noch mehr Platz braucht, greift zur großen Schwester, der HD400LJ für 120 Euro. Performance-Freaks sind bei Western Digital bestens aufgehoben. Die Raptor WD1500ADFD mit 10.000 Umdrehungen ist die schnellste Festplatte am Markt. Für Casemodder spannend: Die Platte gibt es auch mit Fenster.

Der SATA-DVD-Brenner SH-S183 von Samsung ist mit etwa 40 Euro relativ günstig und brennt DVD-Plus- und DVD-Minus-Medien mit bis zu 18-facher Geschwindigkeit. DVD-Plus-DL-Medien werden mit 8x, DVD-Minus-DL-Medien mit 8x gebrannt. Die Schreibqualität ist sehr gut, die Lautstärkeentwicklung liegt mit 2,4 Sone noch im Rahmen. Wer lediglich ein DVD-ROM-Laufwerk benötigt, greift zum SH-163 von Samsung. Dieses Leselaufwerk für circa 15 Euro liest DVDs mit 16-facher und CDs mit 48-facher Geschwindigkeit.

## TOP-PRODUKTE
### Die Weihnachtsempfehlungen

**Netzwerk**
AVM Fritz Box Fon 7170 ........ ca. € 170,-

**Netzwerk**
AVM Fritz WLAN USB Stick v1.1 ........ ca. € 30,-

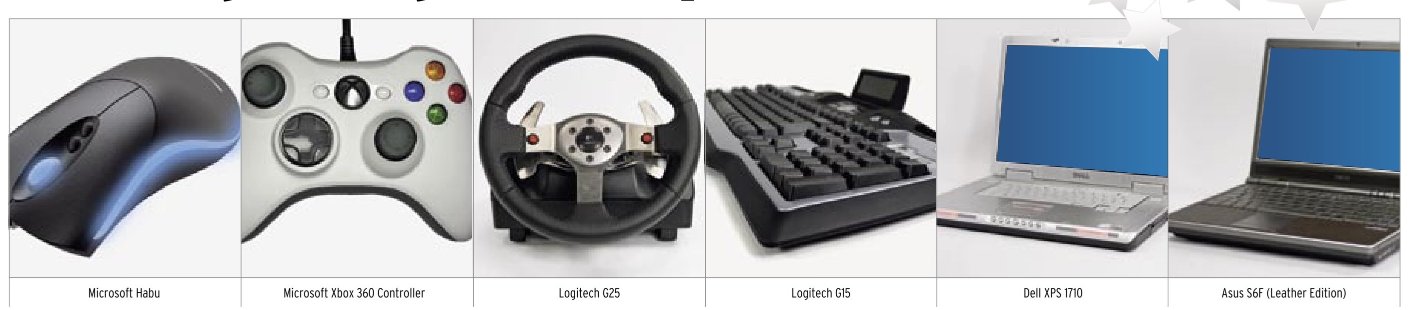
**Festplatte**
Samsung SP2504C ........ ca. € 65,-

**Festplatte**
Western Digital WD1500ADFD ........ ca. € 200,-

**DVD-Brenner (SATA)**
Samsung SH-S183 ........ ca. € 40,-

**DVD-ROM (SATA)**
Samsung SH-D163 ........ ab € 15,-

# Eingabegeräte | Notebooks


Microsoft Habu | Microsoft Xbox 360 Controller | Logitech G25 | Logitech G15 | Dell XPS 1710 | Asus S6F (Leather Edition)

Die Kollektion einwandfreier Spieler-Mäuse ist derzeit besser denn je. Der Konkurrenz um eine Nasenspitze voraus ist die Habu von Microsoft – für circa 60 Euro ein super Teil, mit dem Sie satte 2.000 dpi in der Hand haben. Eine günstige Alternative ist nach wie vor der Evergreen Logitech MX 518. Der Xbox-360-Controller für den PC ist mit zwei analogen Wippen ideal für Arcade-Rennspiele. Die Ergonomie dieses Gamepads ist ausgesprochen gut. Selbst nach stundenlangen Fußballsessions ermüden die Hände kaum.

Das Logitech G25 ist ein echtes Highlight. Noch nie hat Force-Feedback derart viel Spaß bereitet. Der Hersteller bietet bei diesem Lenkrad zudem eine H-Schaltung und ein Kupplungspedal an. Aber selbst ohne die beiden Extras wäre das G25 ein echter Gewinner. Ebenfalls von Logitech kommt die G15-Tastatur, die neben den Makro-Knöpfen, die Zeitverzögerungen aufzeichnen, auch ein Display bietet. Je nach Spiel lesen Sie darauf Zusatzinformationen ab. Tools (etwa Fraps) nutzen diesen kleinen Schirm ebenfalls.

Möchten Sie unterwegs aktuelle Games spielen und sind Ihnen 4 Kilogramm nicht zu schwer, ist das Dell XPS 1710 eine vortreffliche Option. Das Notebook können Sie auf Wunsch mit einem neuen Core-2-Prozessor und dem Geforce Go 7900 GTX bestellen. Die Grundkonfiguration mit einem Geforce Go 7900 GS liegt preislich bei etwa 1.800 Euro. Sind Sie eher auf der Suche nach einem leichten Begleiter, kommt das Asus S6F (Leather Edition) mit einem Gewicht von lediglich 1,4 Kilogramm in Frage. Das kleine 11-Zoll-Notebook bietet Core-2-Technik und immerhin 247 Minuten Akkulaufzeit.

## TOP-PRODUKTE
### Die Weihnachtsempfehlungen

**Eingabegerät (Maus)**
Microsoft Habu ........ ca. € 60,-

**Eingabegerät (Gamepad)**
Microsoft Xbox 360 Controller ........ ca. € 30,-

**Eingabegerät (Lenkrad)**
Logitech G25 ........ ca. € 210,-

**Eingabegerät (Tastatur)**
Logitech G15 ........ ca. € 65,-

**Notebook**
Dell XPS 1710 ........ ca. € 1.800,-

**Notebook**
Asus S6F (Leather Edition) ........ ca. € 1.700,-





# Sound | Multimedia


Creative X-Fi Xtreme Music | Teufel Concept C 2.1 USB | Creative Gigaworks G500 | Apple iPod Nano 4GB | Speed-Link Medusa 5.1 PG | Sennheiser PC160

Bei den Soundkarten hat sich wenig getan: Wer die beste Klangqualität bei Spielen haben möchte, kommt auch an diesem Weihnachtsfest nicht an der Creative X-Fi (110 Euro) vorbei. Einzige Alternative am Markt ist die neue Barracuda AC-1 von Razer – die Karte ist mit 200 Euro allerdings relativ teuer. Bei den Soundsystemen können Sie hingegen aus einem breiten erstklassigen Angebot schöpfen. Hi-Fi-Experte Teufel ist mittelweile die erste Adresse für PC-Sound. Das Teufel Concept C 2.1 USB ist das beste Stereo-Soundsystem am Markt. 120 Euro kostet die hochwertige Anlage – ein Geschenk (vielleicht auch für sich selbst), mit dem Sie nichts falsch machen können. Wem ein 2.1-System schon zu groß ist, der greift zum Creative Gigaworks T20 (rund 80 Euro), das ohne Subwoofer auskommt und gut klingt. Auch bei den 5.1-Soundsystemen ist die Auswahl groß: Creative-Fans kaufen das sehr gute Gigaworks G500 für ungefähr 190 Euro. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt das Teufel Concept E für 100 Euro; alle anderen Geräte der E-Serie sind ebenfalls empfehlenswert, aber je nach Ausstattung teurer.

Wer einen besonders schönen MP3-Player verschenken möchte, nimmt den neuen iPod Nano von Apple. Das Gerät kostet in der 4-GByte-Variante 200 Euro und ist uneingeschränkt empfehlenswert. Eine gute Alternative ist der günstige e260 von Sansa (110 Euro).

Sie wollen Weihnachten die Familie ausblenden und deshalb in ein neues Headset investieren? Empfehlenswert sind Speed-Link Medusa 5.1 Progamer (5.1-Headset) und Sennheiser PC160 (Stereo) – beide Sets bestechen durch sehr guten Klang und lie-fern astreine Sprachqualität.

## TOP-PRODUKTE
### Die Weihnachtsempfehlungen

**Soundkarte**
Creative X-Fi Xtreme Music ........ ca. € 110,-

**2.1-Soundsystem**
Teufel Concept C 2.1 USB ........ ca. € 120,-

**5.1-Soundsystem**
Creative Gigaworks G500 ........ ca. € 190,-

**MP3-Player**
Apple iPod Nano 4 GB ........ ca. € 200,-

**Headset**
Speed-Link Medusa 5.1 PG ........ ca. € 60,-

**Headset**
Sennheiser PC 160 ........ ca. € 60,-

# Zubehör


OCZ Rally 1 Gigabyte | Sharkoon 1337 Mat Aqua

Suchen Sie noch nach einer Kleinigkeit für den Gabentisch? Dann ist ein USB-2.0-Speicher-Stick mit 1 Gigabyte Kapazität genau das Richtige. Der OCZ Rally etwa ist schmal und flach, das Metallgehäuse hochwertig. Die Schreib-/Leseleistung liegt bei ausgezeichneten 18,9/22,9 MByte/s. Mit der 355x255 mm großen und rutschfesten Sharkoon-Stoffmatte Aqua bescheren Sie Ihre Spielermaus mit einer optimalen Unterlage. Die Höhe von 1,5 mm garantiert eine hervorragende Ergonomie, die Start- und Reibwiderstände fallen sehr gering aus.

## TOP-PRODUKTE
### Die Weihnachtsempfehlungen

**USB-2.0-Stick**
OCZ Rally 1 GB ........ ca. € 30,-

**USB-2.0-Stick**
Lexar Jumpdrive Lightning 1 GB ........ ca. € 50,-

**USB-2.0-Stick**
Connect 3D Pocket Drive 1 GB ........ ca. € 20,-

**Mauspad**
Sharkoon 1337 Mat Aqua ........ ca. € 10,-

**Mauspad**
Xtrac Hybrid ........ ca. € 25,-

**Mauspad**
Giant High Sence Mat ........ ca. € 15,-

ERFOLGSDUO? Mit der neuen Sondkarten-Headset-Kombination will Razer Creative Paroli bieten.

# Sound für Spieler

Maus-Spezialist Razer stellt unter dem Etikett Barracuda eine neue Soundkarte und ein Headset vor. Wir haben beide Teile auf Herz und Nieren geprüft.

Das Barracuda-Soundsystem besteht aus zwei Geräten, die man einzeln oder als Paket erwerben kann. Die Soundkarte trägt den Namen AC-1 Gaming Audio Card, das Headset läuft als HP-1 Gaming Headphones. Das Besondere an der Kombi: Razer nutzt zur Datenkommunikation eine modifizierte DVI-Schnittstelle (HD-DAI), die das Zusammenschließen der Geräte mit einem Stecker ermöglicht. Manko: Zur Kommunikation mit herkömmlicher Audio-Hardware benötigen Sie einen Adapter.

## HP-1 Gaming Headphones

Ausstattung und Eigenschaften des HP-1 sind überdurchschnittlich gut. Zum Headset bekommen Sie einen Adapter, der das Gerät mit jeder beliebigen Soundkarte (bis 7.1) verbindet und zusätzlich einen USB-Anschluss besitzt. Der versorgt den in der Kabelfernbedienung versteckten Miniverstärker mit Strom. Per Fernbedienung steuern Sie alle Kanäle (vorn, hinten, Mitte, Bass) getrennt voneinander an. Zudem gibt es einen Regler, um die Gesamtlautstärke anzupassen. Was fehlt, ist ein Modus zum Stummschalten des Mikrofons. Das Anschlusskabel ist 250 Zentimeter lang, das Headset wiegt 310 Gramm. Den sehr guten Tragekomfort beeinträchtigt das nicht, da sich das Gewicht dank ansprechender Ohrmuschelpolsterung (Plüsch) und gutem Bügelsystem gleichmäßig verteilt. Den sieben Zentimeter langen Mikrofonarm können Sie abziehen, seine Position jedoch nur seitlich ändern. Der Klang ist die Paradedisziplin des HP-1. Die Klangqualität der pro Ohrmuschel vier Minilautsprecher ist hervorragend – bei Spielen, Filmen und Musik.

**AC-1 Gaming Audio Card**

| | |
|---|---|
| **Hersteller:** Razer | **Ausstattung:** 1,60 |
| **Website:** www.razerzone.de | **Eigenschaften:** 1,60 |
| **Preis:** Ca. € 200,- | |
| **Preis-Leistung:** Befriedigend | **Leistung:** 1,90 |
| + Sehr gute Audio-Eigenschaften | + Guter Raumklang |
| − Hohe Prozessorlast | − Sehr teuer |
| **WERTUNG** | **1,78** |

**HP-1 Gaming Headphones**

| | |
|---|---|
| **Hersteller:** Razer | **Ausstattung:** 1,70 |
| **Website:** www.razerzone.de | **Eigenschaften:** 1,35 |
| **Preis:** Ca. € 140,- | |
| **Preis-Leistung:** Befriedigend | **Leistung:** 1,70 |
| + Sehr gute Klangqualität | + Hoher Tragekomfort |
| − Kurzer Mikrofonarm | − Sehr teuer |
| **WERTUNG** | **1,63** |

## AC-1 Gaming Audio Card

Die neue Razer-Soundkarte unterstützt alle gängigen Raumklangvarianten – selbst 7.1-Soundsysteme können Sie anschließen. Zur umfangreichen Ausstattung gehört auch eine Kabelpeitsche; damit verbinden Sie herkömmliche Headsets und Soundsysteme mit der Karte. Zusätzlich erhalten Käufer ein T-Shirt, Schweiß-, Arm- und Schlüsselband sowie eine Kette mit Razer-Hundemarke. Große Teile der Karte verschwinden unter einem Blech, das laut Razer störende Fremdstrahlungen abhalten soll. So können wir lediglich vermuten, dass bei der Karte eine 7.1-Variante eines CMI- oder Envy-Audio-Chips für die Klangberechnung verantwortlich ist. Fest steht, die reine Audioqualität der Soundkarte ist hervorragend, denn Frequenzgang und Rauschabstand sind überdurchschnittlich gut.

## Software

Wie gewohnt liefert Razer eine ordentliche Treiber-Software, in der Sie festlegen, welchen Ausgabemodus Sie verwenden möchten. Zusätzlich verfügt das Hilfsprogramm über einen Equalizer und einige Einstellungsmöglichkeiten zu den verwendeten Raumklangstandards. Für Spieler wichtig: Per Schieberegler legen Sie die Größe des Klangraums fest – mehr dazu weiter unten. Insgesamt ist die Software eher durchschnittlich, Creative bietet da bei seinen X-Fi-Karten mehr Optionen.

## Spiele-Check

Um die Leistung zu testen, haben wir zuerst die Prozessorbelastung gemessen. Die Karte erzeugt bei 2D- und 3D-Klängen eine Last von circa 8 Prozent. Im direkten Vergleich mit Creative ist das ein relativ schlechter Wert – eine X-Fi produziert im Schnitt vier Prozent Prozessorlast. Bei unseren Benchmarks mit **Battlefield 2** ist die Karte aber rund 5 Prozent schneller als eine Soundblaster X-Fi XT. Allerdings fehlen einige 3D- und EAX-Effekte. Eine X-Fi- oder Audigy-Karte liefert somit den besseren Sound bei geringen Leistungseinbußen. Trotzdem ist die AC-1 für Spieler interessant. In Verbindung mit dem Headset lassen sich Klänge sehr gut orten. Um diesen Effekt noch zu verbessern, scheint Razer beim Treiber geschickt zu tricksen, denn die im Punkt „Software" erwähnte Klangraumoption lässt den Spieler auch Effekte hören, die er im Normalfall in dieser Deutlichkeit nicht wahrnimmt. Beispiel: Bei **Counter-Strike** sind Laufgeräusche und Schießereien durch Wände klar zu vernehmen. Der Treiber ignoriert offenbar die sogenannten Obstructions (Blockierungen), die bei Wänden oder anderen Klanghindernissen zum Einsatz kommen. Somit liefert die Karte gerade in team-orientierten 3D-Shootern einen beachtlichen, aber nicht unbedingt fairen Vorteil.

## Preise

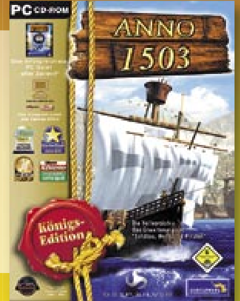
Mit stolzen 140/200/300 Euro (Headset/Soundkarte/Kombination) liegen die Preise deutlich über den aktuellen Marktpreisen für Marken-Headsets und Soundkarten. Zum Vergleich: Eine Kombination aus einer X-Fi-Soundkarte und einem guten 5.1-Headset schlägt mit 160 Euro zu Buche. (kb)

# Top-Games geschenkt!

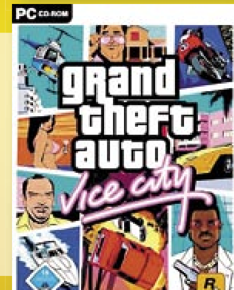
## Wer sich jetzt für das PC GAMES-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!



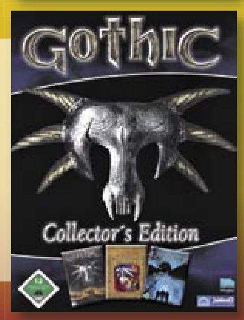

**ANNO 1503 KÖNIGS-EDITION**
Fettes Paket mit Vollversion Anno 1503 + Add-on Schätze, Monster & Piraten!
**Prämie: 003111**




**GTA Vice City**
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
**Prämie: 002580**




**Gothic Collector's Edition mit Gothic-Original, Gothic 2-Original + Add-on Gothic 2: Nacht der Raben!**
**Prämie: 003112**




Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

**Einfach und bequem online abonnieren:**

**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**



❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

**Adresse des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger):**
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:

- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen, Angebot nur, solange Vorrat reicht)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 09

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger)
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.




## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**
** Abgewertet

### AGP-Karten

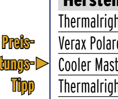
| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps* (kein AA/AF) | Fps* (2x AA/4:1 AF) | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gainward Bliss 7800 GS+ | ca. € 300,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/625 MHz | 0,9 Sone | 76,2 Fps | 44,5 Fps | 2,01 |
| Leadtek Winfast A7600 GT TDH | ca. € 160,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | 1,2 Sone | 70,5 Fps | 33,9 Fps | 2,24 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 260,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 375/600 MHz | 2,9 Sone | 70,2 Fps | 33,4 Fps | 2,27 |
| Leadtek Winfast A7600 GS TDH | ca. € 110,- | Geforce 7600 GS | 256 DDR2 [2,5 ns] | 400/400 MHz | 1,3 Sone | 43,7 Fps | 18,6 Fps | 2,62 |
| HIS X1600 Pro IceQ AGP | ca. € 110,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 [3,5 ns] | 500/396 MHz | 2 Sone | 38,1 Fps | 14,5 Fps | 2,99 |
| Leadtek Winfast A6600GT TDH | ca. € 110,- | Geforce 6600 GT | 128 DDR [2 ns] | 500/450 MHz | 1,2 Sone | 49,5 Fps | 15,6 Fps | 2,99** |

### PCI-Express-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps* (kein AA/AF) | Fps* (4x AA/8:1 AF) | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus EN7950GX2 | ca. € 510,- | Geforce 7950 GX2 | 1.024 DDR3 [1,4 ns] | 500/600 MHz | 3,2 Sone | 88 Fps | 83,8 Fps | 1,48 |
| Asus EAX1950XTX/HTVDP | ca. € 390,- | Radeon X1950 XTX | 512 DDR4 [0,9 ns] | 648/999 MHz | 3,2 Sone | 87,9 Fps | 58,3 Fps | 1,55 |
| HIS Radeon X1950 XTX | ca. € 410,- | Radeon X1950 XTX | 512 DDR4 [0,9 ns] | 648/999 MHz | 3,2 Sone | 87,9 Fps | 58,3 Fps | 1,56 |
| Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic | ca. € 510,- | Radeon X1950 XTX | 512 DDR4 [0,9 ns] | 695/999 MHz | 2,5 Sone | 88,7 Fps | 59,1 Fps | 1,58 |
| Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme | ca. € 410,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 675/830 MHz | 0,7 Sone | 82,5 Fps | 53,4 Fps | 1,61 |
| MSI NX7900GTX-T2D512E | ca. € 440,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,66 |
| Gainward Bliss 7900 GTX PCX | ca. € 400,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,67 |
| Asus EAX1900XTX | ca. € 410,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 4 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,68 |
| Leadtek Winfast PX7950 GT TDH | ca. € 250,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 0,5 Sone | 81 Fps | 50 Fps | 1,69 |
| Club 3D Radeon X1900 XTX | ca. € 420,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,69 |
| Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme | ca. € 290,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 570/730 MHz | Passiv | 81,5 Fps | 50,6 Fps | 1,72 |
| Point of View GF7950GT/512MB | ca. € 290,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 2 Sone | 81 Fps | 50 Fps | 1,76 |
| Sapphire Radeon X1900 XT | ca. € 310,- | Radeon X1900 XT | 512 DDR3 [1,1 ns] | 621/720 MHz | 4,1 Sone | 86,5 Fps | 53,8 Fps | 1,83 |
| MSI RX1800XT-VT2D512E | ca. € 320,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 [1,2 ns] | 621/747 MHz | 2,8 Sone | 77,7 Fps | 50,9 Fps | 1,84 |
| Leadtek PX7900GT TDH | ca. € 240,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 0,6 Sone | 76,5 Fps | 41,5 Fps | 1,94 |
| MSI NX7900GT-VT2D256E-HD | ca. € 280,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/765 MHz | 2,4 Sone | 77,2 Fps | 45,7 Fps | 1,96 |
| Xfx GF 7900 GT 520M VIVO | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/750 MHz | 3,9 Sone | 77,2 Fps | 46,5 Fps | 2,00 |
| Ati All-in-Wonder X1900 | ca. € 280,- | Radeon X1900 AiW | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/480 MHz | 2,1 Sone | 82,7 Fps | 41,1 Fps | 2,00 |
| Leadtek Winfast PX7900 GS TDH | ca. € 180,- | Geforce 7900 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 0,3 Sone | 73,5 Fps | 38 Fps | 2,00 |
| Asus EN7900GT TOP | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/720 MHz | 2,4 Sone | 79,4 Fps | 45,9 Fps | 2,03 |
| Gainward Bliss 7900 GS PCX 512 | ca. € 220,- | Geforce 7900 GS | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 1,5 Sone | 73,6 Fps | 38,4 Fps | 2,04 |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX GS | ca. € 300,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 4 Sone | 80,5 Fps | 46,5 Fps | 2,11 |

## CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).




| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Sockel | Lautheit (12 V/7 V) | Temperatur (12 V/7 V) | Geeignet bis ...* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thermalright Ultra S775 | www.caseking.de | ca. € 35,- | 775 | 0,8/0,3 Sone | 46/57 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,66 |
| Verax Polargate Heatpipe | www.verax.de | ca. € 60,- | 775 | 0,5/0,3 Sone | 56/65 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,70 |
| Cooler Master Hyper TX Intel | www.coolermaster.de | ca. € 30,- | 775 | 1,8/0,3 Sone | 47/63 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,72 |
| Thermalright Ultra 90 K8 | www.caseking.de | ca. € 40,- | 754, 939, 940, AM2 | 0,8/0,3 Sone | 57/65 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,73 |
| Cooler Master Hyper TX AMD | www.coolermaster.de | ca. € 30,- | 754, 939, 940, AM2 | 0,8/0,3 Sone | 50/64 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,76 |

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 17 Zoll




| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 730BF | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | - | 1,82 |
| Asus PM17TU | ca. € 230,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 410 cd/m2 | - | 1,87 |
| Eizo Flexscan M1700 | ca. € 320,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Benq FP71V | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Viewsonic VX724 | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 290 cd/m2 | - | 1,95 |
| Hyundai Imagequest Q70U | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 18 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 120 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher, USB-Hub | 1,95 |

### 19 Zoll




| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX | ca. € 280,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 35 bis 260 cd/m2 | - | 1,71 |
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 330,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m2 | Software-OSD | 1,76 |
| Eizo Flexscan M1950 | ca. € 800,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Sehr gut | 25 bis 225 cd/m2 | USB-Hub, Lichtsensor | 1,79 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m2 | - | 1,80 |
| Acer AL1951Cs | ca. € 340,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 400 cd/m2 | Lautsprecher | 1,82 |
| Samsung Syncmaster 930BF | ca. € 270,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | Magicbright | 1,86 |

### Breitbild (16:10-Format)




| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll) | ca. € 1.400,- | 2x DVI-I | 18 ms | Sehr gut | Sehr gut | 75 bis 370 cd/m2 | USB-Hub | 1,68 |
| Asus PW201 (20 Zoll) | ca. € 500,- | D-Sub, DVI-D | 22 ms | Sehr gut | Gut | 80 bis 270 cd/m2 | - | 1,85 |
| Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll) | ca. € 1.100,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 22 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 350 cd/m2 | USB-Hub | 1,86 |
| Viewsonic VX2025wm (20 Zoll) | ca. € 400,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 35 bis 300 cd/m2 | - | 1,88 |
| FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll) | ca. € 1.200,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 21 ms | Sehr gut | Gut | 85 bis 430 cd/m2 | USB-Hub | 1,92 |
| Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll) | ca. € 1.100,- | DVI-D, S-Video | 23 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 430 cd/m2 | 9-in-1-Kartenleser, USB-Hub | 1,94 |





## MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

### Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme




| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gigabyte 965P-DQ6 | ca. € 190,- | P965 | F2/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 200,- | 975X | 0701/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,44 |
| Asus P5B Deluxe Wifi | ca. € 180,- | P965 | 0302/1.03G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| MSI 975X Platinum Pow. Ed. | ca. € 180,- | 975X | 7.1B4/2.1 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA, 3x Firewire | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Gigabyte 965P-DS3 | ca. € 130,- | P965 | F3/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 Mbit/s | 6x SATA | Gut | Passiv | DDR2-1.066 probl. | Bestanden | 1,65 |
| Abit AB9 Pro | ca. € 140,- | P965 | 1.4/1.00 | - | 2 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 Mbit/s | 10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs | Befriedigend | Passiv | DDR2-1.066 probl. | Bestanden | 1,70 |
| Foxconn P9657AA | ca. € 110,- | P965 | 638F1P23/- | - | 3 | x16 (1), 4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Befriedigend | Passiv | DDR2-1.066 probl. | Bestanden | 1,76 |
| MSI P965 Neo-F | ca. € 90,- | P965 | 1.3/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | DDR2-1.066 probl. | Bestanden | 2,01 |
| Asrock ConroeXfire-eSATA2 | ca. € 75,- | 945P | 1.20/2.01 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, 1x Firewire | Mangelhaft | Passiv | Best. (DDR2-667) | Bestanden | 2,04 |

### Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2




| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 170,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,41 |
| Abit KN9 SLI | ca. € 120,- | Nforce 570 SLI | 1.2/1.00 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Mauspad | Befriedigend | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Asus Crosshair | ca. € 200,- | Nforce 590 SLI | 0121/1.04G | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, LCD Post. | Gut | Heatpipe | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,61 |
| Foxconn C51XEM2AA | ca. € 160,- | Nforce 590 SLI | 612W1P20/- | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs | Befriedigend | Lüfter (0,7 Sone) | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| MSI K9N SLI Platinum | ca. € 120,- | Nforce 570 SLI | 1.1/1.0 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire | Befriedigend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G | ca. € 200,- | Nforce 590 SLI | 2006/08/29/A1 | - | 3 | x16 (2), x8/x4 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs | Sehr gut | Lüfter (0,1 Sone) | Prob. mit Infineon | Bestanden | 1,87 |
| Asrock AM2XLI-eSATA2 | ca. € 60,- | M1697 | 1.20/1.03 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 100 MBit/s | 4x SATA, SLI-Brücke | Ausreichend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,96 |
| Asrock AM2NF4G-SATA2 | ca. € 60,- | GF 6100/NF 410 | 1.10/1.03 | - | 2 | x16 (1), x1 (1) | 100 MBit/s | 2x SATA | Ausreichend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 2,12 |

### Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus A8N32-SLI Deluxe | ca. € 140,- | Nforce4 SLIx16 | 0703/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus A8R32-MVP Deluxe | ca. € 120,- | RD580 | 0305/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| Asus A8N-SLI Premium | ca. € 110,- | Nforce4 SLI | 1009/1.02 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,51 |
| Asus A8N-SLI Deluxe | ca. € 110,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,60* |
| DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D | ca. € 120,- | Nforce4 Ultra | NF4LD406/R.AE1 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,62 |
| Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) | ca. € 70,- | Nforce4 | F11/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,63 |
| Abit KN8 SLI | ca. € 80,- | Nforce4 SLI | 1.4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI SE | ca. € 75,- | Nforce4 SLI | 0502/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| EVGA NF41-AX | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | E05/2.3 | - | 3 | x16 (3), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Diagnose-LEDs | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI | ca. € 110,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,68* |
| MSI K8N Diamond Plus L.E. | ca. € 180,- | Nforce4 SLIx16 | 1.12/1.0 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft. | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Epox 9NPA+ Ultra | ca. € 90,- | Nforce4 Ultra | 22.03.05/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,73* |
| Gigabyte K8N Pro-SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Dual-BIOS | - | Bestanden | - | 1,77* |
| DFI LP UT RDX200 CF-DR | ca. € 130,- | RD480 | A11/A03 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Diag.-LED | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | 1,79 |
| Elitegroup KN1 Extreme | ca. € 100,- | Nforce4 Ultra | 1.0c/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,85* |

### Sockel 775 - Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium EE (kein Core 2 Duo)




| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus P5N32-SLI Deluxe | ca. € 170,- | Nforce4 SLIx16 | 0202/1.01 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,56 |
| Gigabyte 8N-SLI Pro | ca. € 95,- | Nforce4 SLI IE | F1/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | - | Bestanden | - | 1,98* |
| Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV | ca. € 130,- | 945P | 0306/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte | - | Teilbestanden | - | 2,04* |
| MSI 865PE Neo3-F | ca. € 80,- | 865PE | 5.20/3 | 1 | 5 | - | 1.000 MBit/s | 2x SATA | - | Bestanden | - | 2,10* |
| Abit AL8 | ca. € 140,- | 945P | 1.2/1.0 | - | 2 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID) | - | Bestanden | - | 2,31* |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

### DDR-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garant. Latenzen | Stabiler Takt | St. Latenzen DDR400* | St. Latenzen DDR500** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWINX1024-3200XL | ca. € 230,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 2-2-2-5 | 270 MHz DDR, 3,2 Volt | 1,5-2-2-5 | 2,5-3-3-7 | 1,54 |
| Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505 | ca. € 160,- | 2x 512 MByte, DDR500 | 2,5-4-4-8 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 1,5-2-2-5 | 2,5-3-3-7 | 1,62 |
| Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided | ca. € 180,- | 2x 512 MByte, DDR433 | 2-3-2-6 | 280 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-2-6 | 3-3-3-8 | 1,65 |
| OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K | ca. € 230,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 2-3-3-8 | 240 MHz DDR, 2,8 Volt | 2-3-3-6 | Nicht möglich | 1,80 |
| Corsair TWINX2048-4400PRO | ca. € 330,- | 2x 1.024 MByte, DDR550 | 3-3-3-8 | 270 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-3-6 | 2,5-3-3-7 | 1,85 |
| G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ | ca. € 260,- | 2x 1.024 MByte, DDR500 | 3-4-4-8 | 260 MHz DDR, 2,8 Volt | 2,5-3-3-7 | 3-3-3-8 | 1,94 |

### DDR2-RAM




| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garant. Latenzen | Stabiler Takt | St. Latenzen DDR2*** | St. Latenzen DDR2**** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ | ca. € 500,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1066 | 4-4-4-5 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 3-3-3-5, 2T | 4-4-4-12 | 1,56 |
| Corsair TWIN2X2048-6400C4 | ca. € 300,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-800 | 4-4-4-12 | 590 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12, 1T | 4-4-4-12 | 1,59 |
| Corsair TWIN2X2048-8500C5 | ca. € 370,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1066 | 5-5-5-15 | 580 MHz DDR, 2,2 Volt | 3-3-3-5, 1T | 4-4-4-12 | 1,59 |
| OCZ OCZ2P10002G-K | ca. € 440,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1000 | 5-5-5-15 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15 | 1,67 |
| Kingston KHX8500D2K2/1G | ca. € 230,- | 2x 512 MByte, DDR2-1066 | 5-5-5-15 | 540 MHz DDR, 2,2 Volt | 3-3-3-5, 2T | 4-4-4-12 | 1,75 |

## Die wichtigsten Spiele-Grafikchips

### Nvidia Geforce 8800 GTX

**Chiptakt:** 575 MHz
**Speichertakt:** 900 MHz
**Speicheranbindung:** 384 Bit
**Speichermenge:** 768 MByte
**Pixel-Shader-ALUs:** 128
**Vertex-Shader-Einheiten:** max. 128
**Preis (Platine):** Ca. € 600,-

### Nvidia Geforce 8800 GTS

**Chiptakt:** 500 MHz
**Speichertakt:** 800 MHz
**Speicheranbindung:** 320 Bit
**Speichermenge:** 640 MByte
**Pixel-Shader-ALUs:** 96
**Vertex-Shader-Einheiten:** max. 96
**Preis (Platine):** Ca. € 450,-

### Ati Radeon X1950 XTX

**Chiptakt:** 650 MHz
**Speichertakt:** 1.000 MHz
**Speicheranbindung:** 256 Bit
**Speichermenge:** 512 MByte
**Pixel-Shader-ALUs:** 48
**Vertex-Shader-Einheiten:** 8
**Preis (Platine):** Ca. € 390,-

### Ati Radeon X1900 XT

**Chiptakt:** 625 MHz
**Speichertakt:** 725 MHz
**Speicheranbindung:** 256 Bit
**Speichermenge:** 256 MByte
**Pixel-Shader-ALUs:** 48
**Vertex-Shader-Einheiten:** 8
**Preis (Platine):** Ca. € 240,-

## Tipp der Redaktion

Henner Schröder
Bereich: Grafikchips

Wer maximale Leistung will, greift zu einer Karte mit G80-Chip - die Geforce 8800 GTX und die günstigere GTS sind nicht zu toppen. Aber auch mit Atis aktuellem Spitzenmodell, der Radeon X1950 XTX, ist der Käufer gut bedient. Und der Vorgänger, die X1900 XT (256 MByte), ist schon recht günstig zu haben.

## GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



| | Preis | Montageplätze | Lüfterplätze | Gewicht | Temp. CPU/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Silverstone TJ07 | ca. € 275,- | 7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm | Normal (13 Kilo) | 42/89/37 Grad Celsius | 38 dB(A), 2,7 Sone | 1,83 |
| Cooler Master Stacker 830 | ca. € 200,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 4x 140 mm | Normal (15 Kilo) | 44/89/41 Grad Celsius | 32 dB(A), 1,2 Sone | 1,97 |
| Thermaltake Tai-Chi | ca. € 220,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 2x 120 mm | Schwer (20 Kilo) | 43/88/41 Grad Celsius | 34 dB(A), 1,7 Sone | 1,99 |
| Antec P150 | ca. € 110,- | 3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll) | 1x 120 mm, 2x 92 mm | Normal (12 Kilo) | 47/87/48 Grad Celsius | 30 dB(A), 1 Sone | 2,16 |
| Aerocool Aeroengine II | ca. € 60,- | 4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 1x 140 mm | Leicht (7 Kilo) | 43/88/43 Grad Celsius | 37 dB(A), 2,2 Sone | 2,26 |

Preis-Leistungs-Tipp

## NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)





| | Anbieter (u. a.) | Preis | Leistung (Herstellerangabe) | +3,3 V/+5 V/+12 V | Lautheit (Win/3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NoiseMagic Liberty ELT400AWT | www.pc-world.de | ca. € 110,- | 400 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,3/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,84 |
| Enermax Liberty ELT500AWT | www.enermax.de | ca. € 75,- | 500 Watt | 28/30/22 (1), 22 (2) A | 0,6/3,7 Sone | 41 Grad Celsius | 1,90 |
| Antec Neo HE 550 | www.antec.com | ca. € 90,- | 550 Watt | 24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone | 34 Grad Celsius | 1,92 |
| Be quiet! BQT P6-430-W Pro | www.be-quiet.de | ca. € 75,- | 430 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,5/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,96 |
| Seasonic SS-500HT Active PFC F3 | www.seasonic.com | ca. € 80,- | 500 Watt | 30/30/17 (1), 16 (2) A | 0,7/1,3 Sone | 47 Grad Celsius | 2,00 |

Preis-Leistungs-Tipp



## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

| | Preis | Interface | Größe | U/min | Lautheit (Normal/Seek) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen/Schreiben* | Anwendungsindex | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD WDC WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 210,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1 Sone / 4,1 Sone | 8,2 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 39,9 | 1,84 |
| Seagate ST3750640AS | ca. € 340,- | SATA II | 750 GByte | 7.200 | 0,9 Sone / 2 Sone | 13,3 ms | 16 MByte | 65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s | 27,2 | 1,85 |
| WD WDC WD1500AHFD-00RAR0 | ca. € 220,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1,2 Sone / 4,5 Sone | 8,4 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 38,3 | 1,86 |
| Samsung HD400LJ | ca. € 120,- | SATA II | 381,6 GByte | 7.200 | 0,8 Sone / 2,4 Sone | 15,5 ms | 8 MByte | 64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s | 25,2 | 1,92 |
| Samsung SP2504C | ca. € 65,- | SATA II | 238,5 GByte | 7.200 | 0,6 Sone / 1,9 Sone | 14,2 ms | 8 MByte | 60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s | 25 | 1,98 |

Preis-Leistungs-Tipp

## DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

| | Preis | Interface | Lautstärkeentwicklung | DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Plextor PX-760A | ca. € 75,- | IDE | 2,9 Sone / 40 dB(A) | 18x/8x/18x/6x/10x/6x | 5:38 Minuten | 5:44 Minuten | 4:52 Minuten | 1,72 |
| Samsung SH-W163A | ca. € 40,- | SATA | 2,3 Sone / 38 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:38 Minuten | 5:46 Minuten | 4:44 Minuten | 1,76 |
| Benq DW1655 | ca. € 35,- | IDE | 3,5 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:54 Minuten | 6:07 Minuten | 4:45 Minuten | 1,94 |
| Lite-On SHM-165P6S | ca. € 40,- | IDE | 3,3 Sone / 42 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:06 Minuten | 6:15 Minuten | 4:45 Minuten | 2,00 |
| Philips DVDR1660K | ca. € 40,- | IDE | 4 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:08 Minuten | 6:22 Minuten | 4:45 Minuten | 2,02 |

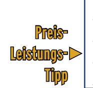
Preis-Leistungs-Tipp



## STEREOSYSTEME

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| Logitech Z-2300 | ca. € 110,- | 2+1 | 200 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,66 |
| Creative Gigaworks T20 | ca. € 80,- | 2 | 24 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,87 |
| Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 40,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,90 |
| Creative I-Trigue L3800 | ca. € 120,- | 2+1 | 48 Watt | Einfach | Gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,93 |

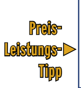
Preis-Leistungs-Tipp



## MEHRKANALSYSTEME

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech Z-5500 Digital | ca. € 270,- | 5+1 | 505 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,30 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 380,- | 7+1 | 700 Watt | - | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 230,- | 5+1 | 315 Watt | Integriert | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,64 |
| Creative Gigaworks G500 | ca. € 190,- | 5+1 | 310 Watt | - | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |
| Teufel Concept G THX 7.1 | ca. € 300,- | 7+1 | 680 Watt | - | Gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |

Preis-Leistungs-Tipp



## SOUNDKARTEN

| | Preis | Soundchip | Ausgänge | CPU-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 95,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Creative SB Audigy 2 ZS | ca. € 80,- | Audigy | 3x Line-Out, digital, Firewire | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| Terratec Aureon 7.1 Universe | ca. € 140,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Sehr gut | 1,70 |
| Hercules Fortissimo IV | ca. € 40,- | ICE 1724 Envy 24HT | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 1,86 |
| Terratec Aureon 7.1 Space | ca. € 80,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 2,32 |

Preis-Leistungs-Tipp

# Empfehlungen der Hardware-Redaktion

### GIANT HIGH-SENSE MAT



**Hersteller:** Scratch-Designs

**Preis:** € 15,-

**Website:** www.scratch-designs.de

**WERTUNG: 1,50**

Mit diesem Pad nimmt Scratch-Designs vor allem den kostenbewussten Spieler ins Visier. Dank der Größe von 350x240 Millimeter besitzt die Giant High-Sense Mat ausreichend Nutzfläche für alle Spielertypen (Low-, Mid- und Highsense-Spieler). Die geringe Höhe von 2 Millimeter sorgt für eine sehr gute Ergonomie, die Rutschfestigkeit gefällt ebenfalls. Die Start- und Reibwiderstände sind sehr gering; alle Testmäuse verrichten ihren Dienst präzise und ohne Aussetzer. Lobenswert: Die Geräuschentwicklung beträgt nur geringe 1,2 Sone. Optimale Leistung für wenig Geld. (hs)

### RAZER TARANTULA



**Hersteller:** Razer

**Preis:** Ca. € 130,-

**Website:** www.razer.de

**WERTUNG: 1,81**

Mit der optisch gelungenen Tarantula tritt Razer gegen Logitechs G15 an. Rechts und links vom Tastenfeld befinden sich insgesamt zehn beleuchtete, frei belegbare Zusatztasten. Dank „Anti-Ghosting Capability" sollen sich beliebig viele Tasten gleichzeitig drücken lassen – im Test waren zehn bis 15 Eingaben simultan möglich. Obwohl der Tastenanschlag gewöhnungsbedürftig ist: Wer darauf angewiesen ist, dass eine Vielzahl Synchron-Eingaben sicher umgesetzt wird, checkt die Tarantula ab. Gelegenheitsspieler greifen zu einer preisgünstigeren Tastatur. (hs)

### MSI NX7900GTO-T2D512E



**Hersteller:** MSI

**Preis:** Ca. € 220,-

**Website:** www.msi-computer.de

**WERTUNG: 1,74**

MSI bietet mit der 7900 GTO eine abgespeckte 7900-GTX-Karte an. Der Speicher ist mit 660 MHz getaktet (GTX: 800), ließ sich aber mit bis zu 835 MHz betreiben. Den Grafikchip können Sie um immerhin 50 MHz (700 statt 650 MHz) übertakten. Der leise Kühler der GTX sorgt für Ruhe: 0,4 Sone unter Windows und nur 0,7 Sone im 3D-Betrieb sind kaum hörbar. Trotz der sehr knappen Ausstattung: Dank hoher Performance für wenig Geld und leiser Kühlung ist MSIs 7900 GTO die derzeit attraktivste Mittelklassen-Karte. (hs)

## KOPFHÖRER/HEADSETS

| | Preis | Kabellänge | Gewicht | Tragekomfort | Hörtest Hochtonbereich | Hörtest Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sennheiser PC160 | ca. € 60,- | 3 Meter | 186 Gramm | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,53 |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer | ca. € 60,- | 4 Meter | 360 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,59 |
| Raptor-Gaming H1 | ca. € 85,- | 3,5 Meter | 234 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,65 |
| Plantronics .Audio 350 | ca. € 30,- | 2,9 Meter | 160 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut | Gut bis sehr gut | 1,74 |
| Sharkoon Gamer Headset GHS1 | ca. € 15,- | 2,5 Meter | 200 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,84 |
| Compad SHS 3001 | ca. € 30,- | 2,5 Meter | 58 Gramm | Befriedigend | Gut | Gut | 2,05 |

Preis-Leistungs-Tipp

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglichkeit | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G7 | ca. € 60,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 400/800/2.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,62 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 8 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400/800/1.600 dpi | 108 Gramm | Ja | Nein | 1,65 |
| Razer Copperhead | ca. € 50,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 2.000 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,70 |
| Logitech MX 610 | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Ja | Ja | 1,71 |
| Razer Krait | ca. € 35,- | 3 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 80 Gramm | Ja | Nein | 1,73 |
| Logitech LX 7 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,77 |
| Logitech MX 1000 | ca. € 40,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 170 Gramm | Ja | Ja | 1,78 |
| Razer Diamondback | ca. € 40,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Raptor Gaming M2 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400-2.400 dpi | 90-110 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Logitech G5 | ca. € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/800/2.000 dpi | 126-158 Gramm | Ja | Nein | 1,83 |
| Microsoft Int. Explorer 3.0 | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 450 dpi | 100 Gramm | Ja | Nein | 1,84 |
| Logitech MX400 | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 100 Gramm | Ja | Nein | 1,86 |

Preis-Leistungs-Tipp

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Layout | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 65,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,72 |
| Logitech G11 | ca. € 55,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Ja | 1,76 |
| Revoltec Fightboard | ca. € 45,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Ja | 1,86 |
| Raptor-Gaming K2 | ca. € 50,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 4 | Vorhanden | Ja | 2,00 |
| Enermax Aurora | ca. € 50,- | Sehr gut | Full-Size/flach | USB | Keine | - | Ja | 2,15 |
| Saitek Eclipse II | ca. € 45,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 8 | - | Ja | 2,21 |
| Ideazon MERC | ca. € 40,- | Gut | Mid-Size/normal | USB | 45 | - | Ja | 2,25 |

Preis-Leistungs-Tipp

## SPIELE-HARDWARE

### Lenkräder

| | Preis | Tasten | Schaltung | Anschluss | Einsatzbereich | Verarbeitung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback | ca. € 90,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Sehr gut | Gut | 1,80 |
| Logitech Momo Racing | ca. € 95,- | 6 Tasten | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 1,96 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 50,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 1,98 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force | ca. € 40,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 2,00 |
| Logitech Formula Force EX | ca. € 50,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Schaltknöpfe | USB | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 2,07 |

Preis-Leistungs-Tipp

### Gamepads

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Anzahl Ministicks | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Xbox 360 Controller | ca. € 30,- | 10 + 2 Trigger | 7 (digital & analog) | USB, Xbox 360 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,54 |
| Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F. | ca. € 20,- | 12 + 2 Trigger | 6 (digital & analog) | USB, PS/2 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Logitech Rumblepad 2 | ca. € 20,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Speed-Link Independence 3in1 RF | ca. € 35,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB, Xbox, PS/2 | Ja | 2 | Vorhanden | 1,94 |

Preis-Leistungs-Tipp

### Joysticks

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Sonstige Ausstattung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Force Feedback Joystick | ca. € 40,- | 7 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,53 |
| Saitek Cyborg Evo Force | ca. € 40,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,61 |
| Saitek Cyborg Evo Wireless | ca. € 30,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Ja | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,65 |
| Thrustmaster Hotas Cougar | ca. € 155,- | 28 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,68 |
| Logitech Extreme 3D Pro | ca. € 25,- | 12 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,70 |

Preis-Leistungs-Tipp

# Spiele-Rechner im Eigenbau



### EINSTEIGER-PC

**€ 600,-***

| Komponente | Modell | Preis |
|---|---|---|
| Prozessor: | AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939) | € 55,- |
| Kühler: | Artic Cooling Freezer 64 Pro | € 15,- |
| Hauptplatine: | Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4) | € 70,- |
| RAM: | Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5 | € 50,- |
| Grafikkarte: | MSI RX1600PRO | € 80,- |
| Soundkarte: | Onboard | € 0,- |
| Festplatte: | Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 65,- |
| Netzteil: | Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt) | € 30,- |
| Gehäuse: | Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

### AUFSTEIGER-PC

**€ 1.095,-***

| Komponente | Modell | Preis |
|---|---|---|
| Prozessor: | Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775) | € 160,- |
| Kühler: | Arctic Cooling Freezer 7 Pro | € 15,- |
| Hauptplatine: | Gigabyte 965P-DS3 (i965X) | € 130,- |
| RAM: | Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4 | € 165,- |
| Grafikkarte: | Leadtek Winfast PX7950 GT TDH | € 250,- |
| Soundkarte: | Onboard | € 0,- |
| Festplatte: | Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 65,- |
| Netzteil: | Enermax Liberty (500 Watt) | € 75,- |
| Gehäuse: | Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

### HIGH-END-PC

**€ 1.820,-***

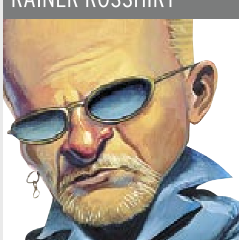
| Komponente | Modell | Preis |
|---|---|---|
| Prozessor: | Intel Core 2 Duo E6700 | € 470,- |
| Kühler: | Thermalright Ultra S775 | € 35,- |
| Hauptplatine: | Asus P5W DH Deluxe (i975X) | € 200,- |
| RAM: | OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4 | € 260,- |
| Grafikkarte: | Asus EAX1950XTX/HTVDP | € 390,- |
| Soundkarte: | Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI) | € 90,- |
| Festplatte: | Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 65,- |
| Netzteil: | Enermax Liberty (500 Watt) | € 75,- |
| Gehäuse: | Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

# Rossis Rumpelkammer



## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nachdem im vorausgegangenen Heft erklärt wurde, welche Auswirkungen die WoW-Seuche hat, versuche ich diesmal Hilfestellung zum Leben mit Wowifizierten zu geben.

**Sollten Sie einen Träger des World-of-Warcraft-Virus in Ihrer Familie haben, ist das kein Grund zum Schämen. Früher hätte man Menschen mit diesen Symptomen schlicht weggesperrt. Das ist nicht nur inhuman, sondern auch unnötig. Viele Infizierte sind, mit kleinen Einschränkungen, durchaus in der Lage, ein sozialkonformes Leben zu führen und etliche bestreiten ihren Lebensunterhalt sogar noch selbst. Sollten Sie eine Frau sein und Ihr Ehemann/Partner ist wowifiziert, bleiben Sie ruhig, verfallen Sie nicht in Panik. Keinesfalls sollten Sie, selbst bei massiven WoW-Schüben, die Sanitäter holen. Bedenken Sie: WoW geht selten tödlich aus und die körperlichen Schäden sind eher gering. Zwar ist Ihr Partner nur noch eingeschränkt kommunikationsfähig (siehe Ausgabe 12/06), aber dafür haben Sie die Gewissheit, dass er weder das Haushaltsgeld versäuft (Alkohol kostet einfach zu viel Gold) noch fremdgeht (Zeitmangel). Erleichtern Sie ihm die Koordination seines WoW mit den Überbleibseln seines richtigen Lebens. Der Satz: „Schatz, du musst jetzt aufstehen und mit deinem Kodo nach Dalaran reiten, um bis heute Abend zu schweinen“, sollte ihn ohne Murren auf den Weg ins Büro bringen. Natürlich braucht er gelegentlich feste Nahrung. Hier haben Sie es besonders leicht. Durch monatelanges WoW sind seine Geschmacksnerven eh nicht mehr auf komplexe Nahrungsmittel konditioniert. Eine Tüte Chips, raffiniert als Westfall-Eintopf deklariert, sowie ein paar Vitaminpillen (sagen Sie dazu „Pilze“) gegen die gröbsten Mangelerscheinungen sollten genügen. Dazu noch WoW-gerecht ein Glas Wasser, um sein Mana zu regenerieren – fertig. Für einen gesunden Mann hätten Sie jetzt kochen müssen! Insofern sollten Sie sich fragen, ob es für Sie lohnend ist, Ihren Partner langsam von WoW zu heilen und ihn wieder ins richtige Leben auszuwildern. Auch ist die Lebenserwartung eines Wowisten deutlich höher als bei einem normalen Menschen, da ein Dahinscheiden durch Unfall nahezu ausgeschlossen ist. Was sollte ihm schon groß zustoßen, wenn er nur vor dem PC sitzt? Sollte Blizzard das Add-on allerdings nochmals verschieben, befürchte ich Herzinfarkte epidemischen Ausmaßes.**

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

## Demo

*Hallo PC Games,*

*könntet ihr mir die Demo von* **X3: Reunion** *schicken? Wäre echt nett wenn ja, da meine Internetverbindung zu langsam ist und es mir zu lange dauert, es downzuloaden.*

Beavis

Da bringen Sie uns jetzt aber in eine echte Zwickmühle. Auch wenn das jetzt für Sie grausam klingen mag – Sie haben die Art der Entlohnung nicht angesprochen. Es mag kleinlich klingen, aber ich würde ungern Porto und CD aus meiner privaten Tasche berappen. Spontan wollte ich Ihnen die Demo als Anhang an eine E-Mail schicken, was jedoch in Anbetracht Ihrer langsamen Web-Anbindung sinnlos ist. Allerdings ist die E-Mail-Adresse die einzige Adresse, die wir von Ihnen kennen. Menschen mit Sinn für Planung hätten an Ihrer Stelle eine Postadresse angegeben. Nachfragen und dann auf Antwort warten, wäre natürlich auch möglich, aber da der Zeitfaktor für Sie ja eine erhebliche Rolle spielt, scheidet diese Möglichkeit natürlich ebenso aus wie ein Verschicken per Mail. Da mir keine geeignete Lösung für Ihr Problem einfällt, sehe ich mich leider nicht in der Lage, Ihrer Bitte nachzukommen.

## Schuldfrage

*Sehr geehrtes PC-Games-Team,*

*als Erstes will ich erst mal bemerken, dass Ihr Heft spitze ist. Diese Mail schicke ich Ihnen eigentlich, da ich in Heft 11/06 (Extended Edition) auf Seite 38 von Ihnen einen Fehler entdeckte. Auf dieser Seite steht zu der „Hilfe“-Funktion aus* **Anno 1701**: *„.... ranken sich düster Legenden.“ Aber es müsste heißen düsterE Legenden!*

Mit freundlichen Grüßen: Max Bierwald

Spontan wollte ich mich schon dafür entschuldigen, weil ich das nun mal so gewohnt bin. Aber diesmal bin ich wirklich zur Gänze unschuldig. Die Kollegen aus Redaktion und Layout übrigens auch! Da Ihnen bekanntlich nichts entgeht, haben Sie sicher auch festgestellt, dass es sich hierbei um einen Screenshot aus dem Spiel handelt, für dessen Inhalt wir in keiner Weise verantwortlich sind. Leider pflegt unser Lektorat keine Bilder zu lesen, sodass dieser Fehler bei uns unentdeckt blieb. Sollte Sie das fehlende „E“ zu sehr stören, bleibt immer noch der Griff zum Filzstift in geeigneter Farbe, wovon ich jedoch abrate, wenn Sie ihn im Spiel selbst verbessern wollen. Gerade moderne Flachbildmonitore können sehr überraschend auf den Kontakt mit wischfesten Stiften reagieren.

## Deutschstunde

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*ich möchte mich bei Ihnen recht herzlich für meine guten Deutschnoten in letzter Zeit bedanken. Seitdem ich viele Ihrer Latinismen und Satzkonstruktionen in meine Aufsätze einbaue, hagelt es nur noch gute Noten. Auch meine Deutschlehrerin sieht mich in ganz anderem Licht. Da ja nun auch der Ruhm zu einem gewissen Prozentsatz auf Sie zurückfällt, und Sie (hoffentlich) wissen, dass Sie für viele PC Games lesende Jugendliche ein Vorbild in Sachen Artikulation sind, möchte ich wissen, was Sie in Momenten wie diesen empfinden.*

MfG: Detlev

Eine E-Mail (fast) ohne Rechtschreibfehler – allein diese Tatsache hebt Sie aus all den anderen hervor. Zudem zeigt der Schreiber, dass er auch vor komplizierten Fremdwörtern nicht zurückschreckt und diese auch noch richtig anwenden kann. In Zeiten von **WoW**-gefärbter Sprache, SMS und Chats leider eine fast vergessene Kunst. Es mag jetzt ein wenig überheblich wirken, aber in solchen Momenten bin ich stolz auf das, was ich tue! Und wenn ich auch nur einen Einzigen retten konnte, hat sich mein unermüdlicher Einsatz gelohnt. Detlev, ich danke Ihnen. An dieser Stelle bitte noch einen leicht tränenumflorten Blick des Verfassers denken.

## Gegoogelt

*Hallo,*

*wenn ich bei Google nach meinem Namen und meinen Wohnort suche, findet es unter anderem dieses Ergebnis: „PC Games Online - Wissen, was gespielt wird! Jan Wilbert, Mülheim, Andreas Winter, Kronach ...“ Dazu folgende Fragen: Woher haben Sie meine Daten und warum werden diese hier aufgelistet?*

MfG: Andreas Winter

Was wollten Sie denn finden, als Sie nach sich selbst gegoogelt haben? Haben Sie etwas vergessen oder war es nur Neugier? Aber Ihre Fragen beantworte ich trotzdem. Warum diese Daten aufgelistet werden, ist leicht zu erklären: weil Google eine Suchmaschine ist! Die Aufgabe einer Suchmaschine ist es nun mal, dergleichen zu finden. Aber das werden Sie sicherlich schon irgendwie vermutet haben, da Sie ja bereits nach Ihrem Namen gesucht haben. Auch woher wir Ihre Daten haben, sollten Sie sich eigentlich selbst erklären können. Das sind genau die Angaben, die Sie damals bei der Anmeldung auf pcgames.de angegeben haben und in Ihrem Userprofil freiwillig öffentlich sichtbar machten. Ist Ihre E-Mail jetzt wirklich ernst gemeint oder wollten Sie nur noch einmal Ihren Namen lesen?

## WoW

*Hallo Rossi!*

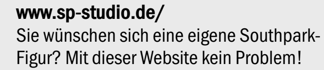
*Mit Freuden habe ich deinen Artikel zu* **WoW** *gelesen und musste ununterbrochen an mich selbst und die Reaktionen meiner – mittlerweile immunisierten – Freundinnen denken. Das Phänomen ergreift leider nicht nur Männer, auch Frauen verfallen offensichtlich ziemlich schnell in diesen Sprachrhythmus. Nachdem ich mich aber jetzt fast ein Jahr mit der* **World of Warcraft** *beschäftigt habe und der Verdummungsfaktor durch den weltweiten LFG-Channel und den darin spammenden 16-Jährigen ohne zu Hause und Lebensaufgabe steigt, versuche ich schon länger, mich zu lösen. Das gestaltet sich aber schwieriger als ich dachte, selbst für vermeintlich „intelligente“ Personen (verglichen mit dem Rest der* **WoW**-*Bevölkerung). Ich kann mich einfach noch nicht von meinem „Pwned!“-T-Shirt trennen und die Macht der Gewohnheit zwingt mich, Ausdrücke wie „imba“, „equip“, „spam“ oder „wtf?“ von mir zu geben. Hast du Tipps, Erfahrungsberichte oder eine vollkommen niederschmetternde Antwort für mich?*

Grüße und Lob: Linda Remer

Ich würde jetzt nicht so weit gehen und behaupten, dass sich **WoW** negativ auf das gesamte Hirn auswirkt, auch wenn mich gewisse E-Mails da bisweilen ins Zweifeln bringen. Wenn Sie immer wieder unabsichtlich in „**WoW**-Speak“ verfallen, sollten Sie sich keine übertriebenen Sorgen machen. Immerhin fällt es Ihnen ja noch selbst auf, dass sich Ihre Sprachfähigkeiten vom muttersprachlichen Bereich entfernt haben. Ich kenne Opfer, bei denen **WoW** soweit fortgeschritten ist, dass sie „pwned“ für ein ebenso deutsches wie normales Wort halten! Ich kann mir gut vorstellen, dass bei Ihnen noch gute Heilungsaussichten bestehen. Trainieren Sie täglich ihre linguistischen Fähigkeiten außerhalb von **WoW**. Schon bald werden Sie feststellen, dass man

## ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

http://dim.com/~bkelly/bgpage/
Kaugummiblasen für Anfänger und Fortgeschrittene – mit Tipps von Profis.



www.ogame.de/
Wer Browserspiele mag, sollte sich diese Seite auf jeden Fall mal ansehen.

www.sp-studio.de/
Sie wünschen sich eine eigene Southpark-Figur? Mit dieser Website kein Problem!

## Homepage des Monats

www.st-enterprise.de/
Daniel Klapowski betreibt eine sehr gelungene Seite rund um **Star Trek**.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

## Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

### (B) Buffie, das

**Buffies sind kleine pelzige Wesen und sogenannte „Zivilisationsfolger“. Sie ernähren sich von Nüsschen und Beeren. Ihr Lebensraum beschränkt sich auf ein kleines Revier innerhalb der majestätischen Anhöhen des Computec-Komplexes. Das scheue Buffie ist in freier Wildbahn nur selten anzutreffen. Lediglich während seiner Brunftzeit (drei Tage im August) verlässt es zwecks (meist erfolgloser) Partnersuche sein angestammtes Revier. Ansonsten ist das Buffie stets emsig damit beschäftigt, sämtliche Neuigkeiten rund um WoW (ähnlich wie Nüsschen) zu sammeln und in seinem Bau (www.buffed.de) zu horten. Da Buffies, so possierlich sie auch sein mögen, Wildtiere sind, ist von einer Haltung als Haustier abzuraten. Besuchen Sie stattdessen frei lebende Buffies auf buffed.de. So können Sie sein emsiges Treiben beobachten, laufen aber nicht Gefahr, gebissen zu werden.**

## PC-Games-Leser des Monats

Eine ganz neue Art, die PC Games zu lesen, hat Steven in der Dominikanischen Republik kultiviert.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Sie immer besser verstehen kann und nur noch selten werden Sie mit dieser Mischung aus Mitleid und Ratlosigkeit behandelt. Dann sind Sie auf den Weg der Genesung. Wenn Sie dann ganz gesundet sind und nicht mehr in fremden Zungen sprechen, können Sie sich auch wieder (in homöopathischen Dosen) ein wenig **WoW** gönnen. Sollte jedoch ein einziges Mal in einem normalen Gespräch das Wort „wtf" über Ihre Lippen kommen, sollten Sie den Kontakt zu **WoW** ganz und gar meiden. Als abschreckendes Beispiel, wie schlimm so etwas ausgehen kann, mag Ihnen dabei die Schurkin Walter dienen (siehe rechts).

## WoW Problem

*Sehr geehrtes PC-Games-Team,*

*ich habe mir einen Level-60-Paladin bei XXX ersteigert. Nun möchte ich gern wissen, wie ich einen bösen Zwerg, der mich angespuckt hat, verhauen kann. Außerdem bin ich unter Wasser und werde von vielen Menschen und Monstern angegriffen. Bitte helfen sie mir!*

Mit freundlichen Grüßen: Lukas Gugisch

Das ist jetzt weniger ein **WoW**-spezifisches Problem als eher ein allgemeines. Im Leben verhält es sich nicht viel anders als im Spiel. Nehmen wir einfach mal an, Sie hätten sich eine megacoole und ausgesprochen böse Kutte samt rabenschwarzer Sonnenbrille ersteigert. Damit aufgeputzt machen Sie sich auf, das örtliche Nachtleben zu erobern und zwar genau dort, wo die echten bösen Buben gern Station machen. Sie werden ebenso plötzlich wie schmerzhaft erfahren, dass auch die bitterböseste Kutte aus Ihnen keinen Outlaw macht, wenn Muttis Pullunder darunter hervorblitzt. Das, was bei Bikern unter der Kluft hervorlugt, ist nämlich garantiert kein Pullunder, sondern Brusthaar! Angespuckt zu werden, ist da wirklich noch das Harmloseste, was Ihnen passieren kann. Es reicht nun mal nicht, sich etwas zu kaufen, um etwas darzustellen. Sie sollten sich lieber freuen, dass Ihnen das nur in **WoW** widerfahren ist. Im richtigen Leben hätten Sie mir mit Ihren gebrochenen Fingern wahrscheinlich eh nicht mehr mailen können. Merke: Martialisches Outfit macht noch lange keinen ganzen Kerl, vor allem, wenn man es gekauft statt erworben hat. Ja, da besteht ein erheblicher Unterschied!

Auf was genau sind Sie stolz? Dass Sie das Geld für einen 60er-Paladin auftreiben konnten? Oder darauf, dass Sie die Auktion gefunden haben? Wenn Sie sich Level 60 für Ihren Paladin wirklich erarbeitet hätten, könnten Sie zurecht stolz darauf sein und hätten auch gewusst, was Sie gegen die Zwerge unternehmen könnten.

## Die Schurkin

*Hallo,*

*ist er nicht klasse, mein Screenshot zu* **WoW***? Ach, Sie können gar nichts sehen? Das liegt daran, dass ich Schurkin bin und in Verstohlenheit vor Ihnen stehe. Aber mein Screenshot ist der beste, weil Sie es nicht schaffen werden, ihn zu drucken. Ich will auch so einen Beta-Key haben wie die Unzahl, die jetzt wie bekloppt Screenshots einsendet. Ich liefere Ihnen einen Screenshot, den Sie sich nicht anschauen können. Und Sie werden ihn NIEMALS drucken können, weil er bei mir im Kopf ist und besser und wertvoller ist als die, die nun im Tausenderstapel bei euch eintrudeln werden.*

Gruß: Walter Weiß

Ich habe nichts gegen Männer, die ihre weibliche Seite pflegen. Ob Sie eine Schurkin oder eine Balletteuse sind und mir in Verstohlenheit oder im Tutu gegenüberstehen, ist mir egal. Sie werden schon wissen, wie Sie dereinst Ihrem Sohn erklären, dass Sie viele Monate als Schurkin verbracht haben. Da Sie derartig viel Energie in Ihren unglaublich originellen Screenshot gesteckt haben, halte ich Ihre Forderung nach einem Beta-Key nur für gerechtfertigt. Ich habe Ihrer Bitte umgehend entsprochen und Ihnen einen geschickt. Aber keinen normalen, wie es ihn ja massenhaft gibt, sondern einen Ihrer Leistung angemessenen. Einen unsichtbaren in einem unsichtbaren Umschlag. Was sich neben dem Screenshot noch so alles in Ihrem Kopf befindet, möchte ich lieber gar nicht wissen.

# Schnappschuss des Monats

**Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?**




**MARVIN BARTELS** (Mitte), WCG-German-Final-Sieger in **Warcraft 3**.

PC-Games-Leser Simon Mayer aus Düsseldorf hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

**Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games**
**Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth**
**Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.**

Teilnahmeschluss: 04. Dezember 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.




**KAI ROSENKRANZ** von Piranha Bytes und PC-Games-Redakteur Oliver Haake anlässlich einer **Gothic 3**-Signierstunde.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

ACHTUNG - NUR IM DEZEMBER BEI ULTRAFORCE!!! FINANZIERUNGSANGEBOTE MIT 0%

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

Dieses High End System kannst DU auch gewinnen:

Sende einfach eine SMS mit dem Kennwort Ultra1 und Deiner Email Adresse an die 84446* oder ruf die 0137-9-888-778* an




„Mit 3,0 Ghz schneller als der INTEL® Core2™ Extreme X6800 (2,93GHz) durch Overcklocking dank Hochleistungs-Wasserkühlung"







ACHTUNG!
Extreme Gaming Hardware

Komplettlösung inkl. 3x Gaming 19" TFTs und Matrox Triple Head2Go nur

999,-

"Erleben Sie eine nie dagewesene 3D Surround Grafik mit einer atemberaubenden Gesamtauflösung von 3840x1024 !!!"

(Bei vorhandenen TFTs schon ab 299,-)

**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)

**Grafik**
2x GeForce 8800 GTX 768 MB SLI Modus

**Arbeitsspeicher**
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800

**Festplatten**
500GB S-ATA II Festplatten RAID

**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

**Mainboard**
ABIT IN9 32x MAX nForce 680 SLI Chip

oder ab mtl. 70 EUR

2.999,-




abit IN9 32x MAX
nForce 680 SLI



**Einer der besten CPU Kühler der Welt**

Die von UltraForce verwendeten Wasserkühler gehört zu den besten ihrer Art. Perfekte Wärmeabnahme am Prozessorkern garantiert die perfekte Kühlung und somit stabiles Overclocking.



**Die Grafikkarte leise und kalt** (optional)

Eine leistungsfähige Grafikkarte braucht ein ausgefeiltes Kühlsysytem. Grafikchip und Grafiksteicher werden effektiv und leise mit Wasser gekühlt für garantiert stabiles Overclocking.



**Eine leistungsstarke Pumpe**

Ein leises und leistungsfähiges Pumpensystem fördert das Kühlmittel durch dem Kreislauf. Absolut sicher platzsparend.

*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz. 0,49 EUR/SMS, inkl. VF-D2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE

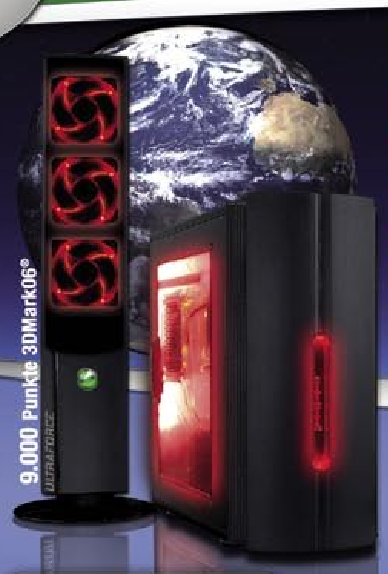
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.




ACHTUNG - NUR IM DEZEMBER BEI ULTRAFORCE!!! FINANZIERUNGSANGEBOTE MIT **0%**

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**



9.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,60 GHz)
**Grafik**
2x X1950PRO 256MB CROSSFIRE
**Arbeitsspeicher**
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
**Festplatten**
250GB S-ATA II Festplatte
**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard**
ABIT AW9D Intel 975X
**Wasserkühlung**
Prozessor inkl. 1x 360er Radiator extern

oder mtl. ab 50,-
**1499,-**








## Wasserkühlung vs. Luftkühlung

- Extrem hohe Kühlleistung durch gute Wärmeleitfähigkeit
- Enorm hohes Potential für Hardware Übertaktung
- Leise bis fast lautlos durch langsam drehende grosse Lüfter

- Nur wenig Kühlleistung wegen geringer Wärmeleitfähigkeit*
- Nur geringes Potential für Hardware Übertaktung*
- Laut, teilweise unerträglich wegen vielen lauten Lüftern*

*Gemeint sind Systeme mit herkömmlichen Luftkühlungen. Das gilt nicht für UltraForce Airflow Systeme mit hochwertigen speziellen Kühlern.

### Dual Core FX-6000 Xtreme
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

5.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor**
AMD Athlon64 X2 3600 CPU @ 2,60 GHz
**Grafik**
UltraForce 7900GS MAXX 256MB @ 500/1500
**Arbeitsspeicher**
1GB OCZ eXtreme DDR2-667
**Festplatten**
200GB S-ATA II Samsung
**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard**
ABIT KN9 nForce 550
**Wasserkühlung**
Prozessor inkl. 1x 120er Radiator Intern

oder mtl. ab 25,-
**999,-**

### Core2 Duo X-66 Xtreme GT
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

6.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
**Grafik**
UltraForce 7950 GT MAXX 512MB @ 600/1500
**Arbeitsspeicher**
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
**Festplatten**
250GB S-ATA II Samsung
**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard**
ABIT AB9 Intel 965
**Wasserkühlung**
Prozessor inkl. 1x 120er Radiator Intern

oder mtl. ab 33,-
**1299,-**

### Core2 Duo X-67 Xtreme GTX
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

11.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz
**Grafik**
UltraForce 8800GTX 768MB
**Arbeitsspeicher**
2GB OCZ eXtreme DDR2-800
**Festplatten**
500GB S-ATA II RAID Samsung
**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard**
ABIT AB9 INTEL 965
**Wasserkühlung**
Prozessor inkl. 1x 240er Radiator Intern

oder mtl. ab 65,-
**1999,-**

### Core2 Duo X-67 Xtreme XTX
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'



11.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz
**Grafik**
2x UltraForce X1950XTX 512MB CROSSFIRE
**Arbeitsspeicher**
2GB OCZ eXtreme DDR2-800
**Festplatten**
500GB S-ATA II RAID Samsung
**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard**
ABIT AW9D MAX Intel 975X
**Wasserkühlung**
Prozessor inkl. 1x 240er Radiator Intern

oder mtl. ab 75,-
**2599,-**

PROMOTION SONDERAKTION "HIGH END ZUBEHÖR FÜR HIGH END SYSTEME" Sponsoring powered by www.ultraforce.de

Sie erhalten EINEN dieser Zubehör Artikel zum Sponsoring Preis nur in Verbindung mit dem Kauf eines UltraForce Komplettsystems.

### STEELSOUND 5H
Eins der **besten** Gaming **Headsets** der **Welt**
Kopfhörer: 16Hz - 28.000 Hz, 32 Ohm, 110 dB
Mikrofon: 75Hz - 16.000 Hz, uni-direktional, 38 dB, 2 kOhm
nur **29.-**



### RAZOR COPPERHEAD
Eine der **besten** Gaming **Mäuse** der **Welt**
2000dpi, 1000Hz Ultrapolling™, 1ms response time, 16 bit, 32KB Memory, 7 programmierbare Buttons, High speed motion detection
nur **29.-**



### SAMSUNG 22" TFT
Einer der **besten** Gaming **TFTs** der **Welt**
5ms Reaktionszeit, 700:1 Kontrast, 280cd/m² Helligkeit, 160°/160° Blickwinkel, TN+Film, 16:10 Breitbild Format 1680x1050, DVI
nur **399.-**

### SOUNDBLASTER X-FI
Eine der **besten** Gaming **Soundkarten** der **Welt**
7.1 Lautsprecher-Ausgang, 24 Bit Analog/Digital-Wandlung, 109 dB Rauschabstand, 0.004 % Klirrfaktor, Abtastrate: 96 kHz analog, 192 kHz digital
nur **29.-**




### LOGITECH G15
Eine der **besten** Gaming **Tastaturen** der **Welt**
Kippbares LC-Display mit Hintergrundbeleuchtung, beleuchtete Tasten, 18 programmierbare G-Tasten, GamePanel™-Software
nur **49.-**



INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING
**WWW.ULTRAFORCE.DE**

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

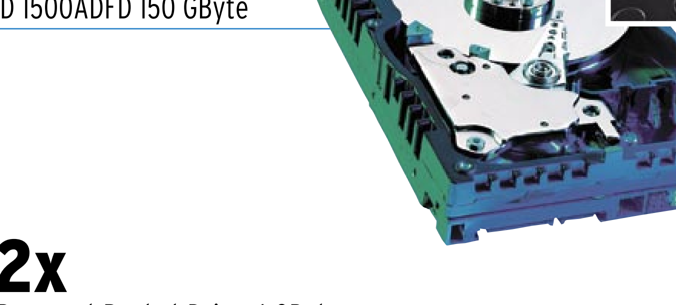
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwersteuer. Abbildungen ähnlich. Irrtümer und Änderungen vorbehalte. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

# Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Die Preise stellt Western Digital zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.




Ein Sahnestück für Spieler und Photoshop-Anwender: die Raptor-Serie von Western Digital. Diese Laufwerke drehen mit 10.000 U/min und in der X-Version besitzen sie sogar eine durchsichtige Abdeckung. Beide Varianten haben 16 Megabyte Cache und eine SATA-Schnittstelle.



**16x**
WD 1500ADFD 150 GByte

Wer Daten lieber im USB-Stick-Format transportiert, ist mit den Pocket-Drives von Western Digital bestens bedient. Der Hersteller verlost 32 Stück der kleinen Datenriesen mit einer Kapazität von je sechs Gigabyte. Genial: Den USB-Anschluss können Sie im Speicher versenken.

**32x**
WD Passport Pocket Drive 6 GByte

Mit der MyBook-Reihe präsentiert Western Digital eine schicke externe Festplatte mit bis zu einem Terabyte Speichervolumen. Für einen pfeilschnellen Zugriff sorgen gigantische 16 Megabyte Zwischenspeicher. Das MyBook verbinden Sie entweder per USB oder Firewire mit Ihrem PC.

**16x**
WD MyBook PRO 500 GByte






## GESAMTWERT: 13.000 EURO

**Unsere Preisfrage: Welches Extra der Raptor-X-Festplatten gefällt ganz besonders Moddern?**

a) **10.000 U/Min** b) **16 Megabyte Cache**
c) **Durchsichtige Abdeckung** d) **SATA-Schnittstelle**

**Per Internet:** Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

**Per Postkarte:** Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

**Per SMS:** Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 46 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihrer Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

| | | |
|---|---|---|
| **Deutschland** | **82098** | **(€ 0,49/SMS*)** |
| **Österreich** | **0900 700 800** | **(€ 0,50/SMS)** |
| **Schweiz** | **9292** | **(Sfr 0,70/SMS)** |

# TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
**www.pcgames.de/gewinnspiele**

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 03. Januar 2007.

## Vollversion: Santa Claus in Trouble Gold

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 700 MHz
- 128 MByte RAM
- 32 MByte VGA
- 400 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

## Vollversion: Heaven & Hell

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,2 GHz
- 128 MByte RAM
- 64 MByte VGA
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

## Add-on: Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,2 GHz
- 128 MByte RAM
- 64 MByte VGA
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

**Vollversionen** (Seite 1)
Heaven & Hell
Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-on)
Santa Claus in Trouble Gold

**Demos** (Seite 1)
Gothic 3
Splinter Cell: Double Agent

**Demos** (Seite 2)
Need for Speed Carbon
Warhammer: Mark of Chaos

**Videos** (Seite 2)
Armed Assault
buffed.de Beta-Show
Guild Wars Nightfall
Hellgate: London
Need for Speed Carbon
Neverwinter Nights 2
Sacred 2: Der Entwicklerbesuch
Sneak Peek: World of Warcraft: The Burning Crusade
Splinter Cell: Double Agent
Warhammer: Mark of Chaos

**Maps & Mods** (Seite 1)
**Half-Life 2**
- Iron Grip: The Oppression
- Iron Grip: The Oppression Beta
- Patch v1.01

**Heroes of Might and Magic 5**
- Map Pack

**Quake 4**
- Hardqore

**The Elder Scrolls 4: Oblivion**
- Blood & Mud 1 & 2
- Blood & Mud 3
- Construction Set 4 – für Dummies
- Vampirquest

**Titan Quest**
- Andromedas Sacrifice
- Deutscher Sprach-Patch
- Under Attack

**Tools** (Seite 1)
DirectX 9.0c
Smartserver
VLC Player
Winzip
... und vieles mehr

**Tools** (Seite 2)
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
aTuner v.1.9.49.8421
CPU-Z v.1.37
Fraps v.2.7.4
Microsoft .NET Framework v.2.0
Sisoftware Sandra Lite 2007 v.SP1 10.105
... und vieles mehr

**Treiber** (Seite 1)
Ati Catalyst CCC v.6.9
Ati Mobile Catalyst v.6.9
Nvidia Forceware v.91.47
NV Forceware GF Go 7800 7900 v.84.63

**Bugfixes** (Seite 2)
Dark Messiah of Might and Magic v1.01 (d)
Gothic 3 Patch #1 (d)
Gothic 3 v1.08 (d)
Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-on 2) v1.68 (d)
... und vieles mehr

TEST-VIDEO & DEMO

**NEED FOR SPEED CARBON** Machen Sie sich in illegalen Rennen einen Namen.

TEST-VIDEO & DEMO

**SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Mit Sam Fisher zwischen allen Fronten ...


DEMO

**GOTHIC 3** Die erste und vorerst einzige Demo zum Rollenspielhit!

PC Games 01/07

**Vollversion: Santa Claus in Trouble Gold**



PC Games – Wissen, was gespielt wird

01/07 | € 4,99 | DEZEMBER

# DVD

## 2 VOLLVERSIONEN

**HEAVEN & HELL**
Ein göttliches Aufbau-Strategiespiel für alle Anno- und Siedler-Fans

**SANTA CLAUS**
Helfen Sie dem Weihnachtsmann in diesem witzigen Jump-'n-Run

## + OFFIZIELLES ADD-ON

**NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS**

## MEGA-DEMOS AUF DVD:

| Demo | Größe |
| --- | --- |
| Gothic 3 | 880 MByte |
| Need For Speed Carbon | 665 MByte |
| Splinter Cell: Double Agent | 850 MByte |
| Warhammer:. Mark of Chaos | 1.100 MByte |

VOR-ORT-REPORTAGE: EXKLUSIV-VIDEO UND -BILDER

ab Seite 36
# SACRED 2
Besser als Titan Quest, Oblivion und Gothic 3?

ab Seite 46 VORSCHAU + VIDEO
# HELLGATE LONDON

ab Seite 126 TEST, DEMO, VIDEO
## NEED FOR SPEED CARBON

ab Seite 78 TEST DEMO VIDEO
## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 01

## Schritt für Schritt

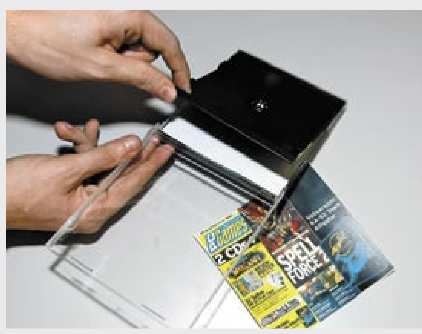
**Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.**



**DVD-HÜLLE** Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



**CD-HÜLLE** Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



**CD-HÜLLE – SCHRITT 2** Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!







PC Games 01/07

**Vollversion:**
**Heaven & Hell**
**Santa Claus**

**Add-on:**
**Neverwinter Nights:**
**Die Horden des Unterreichs**

## UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 01/07

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth





CRACKJUNKY.
NUR,
SEUCHE LOCH
BOMBENTERROR
GUANTANAMO.
LAHMEN SCHEISS KANNST DU STREICHEN:
DIE CARTOON NIGHT AUF MTV.
JEDEN MITTWOCH AB 21 UHR.
WWW.MTV.DE / WAP.MTV.DE
MTV MUSIC TELEVISION
AMERICAN DAD!
SOUTH PARK
HAPPY TREE FRIENDS
DRAWN TOGETHER
CELEBRITY DEATHMATCH

# Im nächsten Heft

VORSCHAU

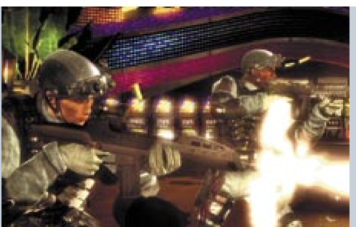
## C&C 3




Die Mutter der Echtzeit-Strategie kehrt zurück – und mit Bösewicht Kane auch die inoffizielle Vaterfigur. Wir spielen Teil 3 der Serie und nehmen die Entwickler ins Kreuzverhör.

### TEST

Die Weihnachtsnachzügler trudeln ein: **Rainbow Six Vegas, Silverfall, Star Trek Legacy** und **Oblivion: Knights of the Nine.**



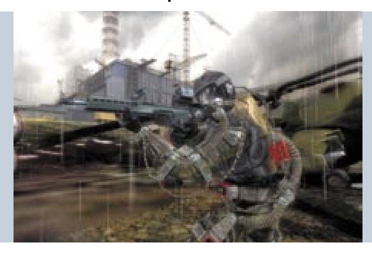
### TIPPS

Freuen Sie sich auf kompetente Tipps zu **Warhammer: Mark of Chaos, Splinter Cell: Double Agent** und **Armed Assault.**



### VORSCHAU

Wir checken **S.T.A.L.K.E.R.** bei einem Vor-Ort-Besuch in der Ukraine und laden zur Sneak Peek mit **Supreme Commander**.



### EXTENDED

Alle Fragen beantwortet – in der kommenden Extended-Ausgabe gibt's die Rundum-Versorgung zu **Neverwinter Nights 2**.




**Die PC Games 02/07 erscheint am 27. Dezember!**
Vorab-Infos ab 23. Dezember auf www.pcgames.de

## Lesen Sie außerdem:

**PCG Hardware** Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Geforce8-Test im Detail: Das kann die neue Platine von Nvidia
- Quadcore-Spezial: Vorteil für Spieler oder Marketing-Gag?
- Vista: Der finale Spiele-Check vor dem Launch – läuft Ihr Lieblingsspiel?
- Auf DVD: **Pychotoxic**, PCGH-Sicherheitspaket mit Anti-Spyware etc.

**PLAYZONE** Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: Call of Duty 3 – der erste Test!
- Report: Der PS3-Start in Japan: die Konsole, die ersten Spiele
- Im Test: **WWE Smack-Down vs. RAW 2007, Canis Canem Edit, Tony Hawk's Project 8**
- PSP-Test des Monats: **GTA: Vice City Stories** u. v. m.

**SFT** Spiele - Filme - Technik



- Titelthema: 100 Geschenke unter 100 Euro! SFT zeigt, was in diesem Jahr unter den Baum gehört.
- Großer Vergleichstest: Die Top-Ten der aktuellsten 32"-LCD-TVs
- Zwei Filme auf DVD: **James Dean & Stormriders**





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan

**Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)** Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Stellvertr. Chefredakteur** Dirk Gooding
**Redaktion** Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Thomas Weiß
**Redaktionsassistenz** Nicole Knelleken
**Trainees** Daniel Späth, Daniel Helm, Paul Schneider
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Textchefs/Schlussredaktion** Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
**US-Korrespondent** Roland Austinat
**Community Manager** Marc Brehme
**Art Director** Andreas Schulz
**Layout** Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Jesse Grose, Philipp Heide
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Marco Leibetseder
**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
**Commercial Director** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag
**Produktionsleitung** Martin Closmann, Ralf Kutzer

**www.pcgames.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Anzeigenleitung**
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung**
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342 ; markus.kirchner@computec.de
Sabine Sefranek-Singer: Tel.: +49 911 2872-259 ; sabine.sefranek@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251 ; a.nikuta-meerloo@computec.de

**Anzeigendisposition** Judith Linder; judith.linder@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

**Abo-Service Österreich**
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen





MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
**Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT







GIGA Games ist die weltweit einzige tägliche Sendung über PC- und Konsolenspiele.

GIGA eSports

GIGA eSports ist das Portal für professionelle Computerspieler.

PLAY

PLAY ist das interaktive Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt.




Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home präsentiert die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.




My World zeigt humoristisch den ewigen Geschlechterkampf in einer interaktiven GIGA-Wohngemeinschaft.




GIGA Onlinewelten zeigt das Beste aus Welt der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).




Die GIGA Late (K)Night-Show präsentiert in locker-flockiger Atmosphäre die Highlights der Woche.




GIGA 2 zeigt via IPTV die besten eSports-Matches Europas live und ungeschnitten.

**www.giga.de »»**

## GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

**GIGA - bei Kabel Deutschland und auf Astra digital**

**19,2° I Transponder: 103 I Freq:12.460,50 MHz I Pol: H I 27,5 MSymb/s I FEC: 3/4**



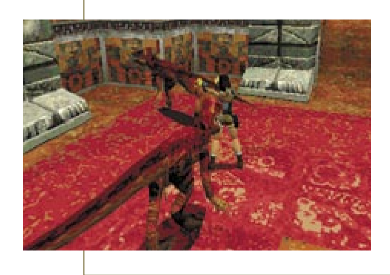

# Dezember 1996

## Test des Monats: Tomb Raider

Breitbeinig steht sie da, beide Füße fest auf dem Boden. Die Körperhaltung Laras ist übertragbar auf ihren Charakter: Selbstbewusstsein jenseits aller Emanzipation. Berühmt geworden ist die agile Archäologin in **Tomb Raider**, dem ersten Teil der inzwischen acht Kapitel umfassenden Serie. Das Spiel machte die Verfolgerperspektive salonfähig: Wenn Lara pixelgenau über schmale Oberflächen balanciert, Sprünge über Abhänge vollführt und sich Klippen hochhangelt, dann kann man alle der fein animierten Bewegungen sehen, man fiebert mit



jedem Schritt mit. 15 Levels gibt es, darin Gegner und Fallen, die auch geübte Computerspieler vor eine Herausforderung stellen. Im Gegensatz zur Konsolenversion erlaubt die PC-Fassung aber freies Speichern, was den Schwierigkeitsgrad auf humanes Niveau absenkt. 90 Spielspaßpunkte war das PC Games wert. Putzige Notiz am Rande: Der karge Sound schaffte es nur auf 58 Punkte.



## Was wurde eigentlich aus Derek Smart?

Hätte es **Elite**, **Starflight** oder **Star Fleet** nie gegeben, Derek Smart wäre vielleicht nicht auf die Idee gekommen, ein Spiel wie **Battlecruiser 3000 AD** zu entwickeln. Außerdem wäre das Internet um ein paar Gigabyte an Flamewars leichter. Flamewars sind Diskussionen, die sich durch ihre Polemik auszeichnen: Die Teilnehmer bewegen sich weg von der Sache und hin zu persönlichen Beleidigungen. Darin war und ist Derek Smart ein großer Meister, er hat die Technik des Aufstachelns und Provozierens perfektioniert, er beherrscht das weitaus besser, als Spiele zu entwickeln. **Battlecruiser 3000 AD** war, als es nach sieben Jahren Entwicklungszeit und vielen euphorischen Vorberichten erschien, ein buggebeuteltes Fiasko – und Gegenstand vieler Usenet-Kontroversen. Die einen lobten den komplexen Ansatz, die anderen verteufelten Grafik, Benutzeroberfläche und Spielablauf. Immer war Derek Smart mittendrin im virtuellen Getümmel.
Seine Behauptung, einen Doktortitel in Informatik zu besitzen, zog eine legendäre Diskussion nach sich; so legendär, dass es Seiten im Internet gibt, die sich ausschließlich mit der Archivierung dieser Nachrichten befassen, um sie der Nachwelt zu erhalten. Woher, mag man sich fragen, kommt all die Aggression? Nun, Derek Smarts Weltraumspiele standen sprichwörtlich nie unter einem guten Stern. **Battlecruiser 3000 AD** sei, so Smart, von Publisher Take 2 in einem unfertigen Zustand veröffentlicht worden. Darüber stritten beide Parteien vor Gericht. Smart bekam nach eigener Aussage „sein Geld" zugesprochen, was ihm offenbar in der Entscheidung festigte, weiterhin Spiele zu entwickeln. Es folgten Überarbeitungen von **Battlecruiser**. Sie trugen Namen wie **Version 2.0**, **Millenium** oder **Gold**. Eines aber hatten sie alle gleich: Sie schnitten bei Presse und Publikum schlecht ab. Dann, im Jahr 2003, machte Smart einen Deal mit Publisher Dreamcatcher, um **Battlecruiser Generations** herauszubringen. Dreamcatcher entschloss sich jedoch, den Namen in **Universal Combat** zu ändern, weil dem Begriff **Battlecruiser** zu viel Negatives anhaftete. Damit konnte Derek Smart leben. Nicht leben konnte er mit der Entscheidung, dass **Universal Combat** von vornherein zum Budget-Preis veröffentlicht werden sollte. Wieder zog er vor Gericht. Doch aus der Unterlassungserklärung wurde nichts, der Titel kam wie geplant für 20 US-Dollar in die Läden. Auch der Nachfolger **Universal Combat: A World Apart** sollte über Dreamcatcher erscheinen. Tat er aber nicht, weil Derek Smart alle Verträge auflöste. Seitdem bietet er seine Werke online an, als einsamer Wolf sozusagen. Denn: „Der Mann, der der Masse folgt, wird für gewöhnlich nicht weiter kommen als jene Masse, doch der Mann, der alleine ist, findet sich meistens an Orten wieder, an denen noch keiner zuvor gewesen ist." Dieses Zitat von Alan Ashley-Pitt findet sich auf Derek Smarts Internet-Seite. Mehr findet sich dort nicht. Anders die offizielle Entwicklerseite www.3000ad.com, wo die **Battlecruiser**-Titel zum kostenlosen Download bereitstehen. Mehr Spaß bietet das Forum, in dem Derek Smart als „Supreme Commander" schreibt, belehrt und Ordnung schafft: Kritische Nachrichten werden zensiert, Missetäter verbannt. Wenn Derek Smart nicht gerade Polizist spielt, arbeitet er an **Universal Combat Online**. Vor zwei Jahren war das MMOG laut Smart zu 70 Prozent fertig. Erschienen ist es bis heute nicht.

## Kurztests

So viele Spiele, so wenig Seiten: Um alle Neuerscheinungen in den 250 verfügbaren Seiten unterzubringen, sah sich PC Games zur Einführung der Kurztests gezwungen: **Trophy Bass 2**, **International Moto X**, **Microsoft Fußball**, **NATO Fighters** – alles, wonach kein Hahn kräht, findet sich in besagter Rubrik. Den großen Titeln räumt die Dezember-Ausgabe verdienten Platz ein: sechs Seiten für **Tomb Raider**, jeweils vier für alle weiteren Top-Spiele.

## Die Top-5-Tests

**1. TOMB RAIDER** | Eidos
Lara Croft kam und verzauberte die Spielelandschaft.

**2. M.A.X.** | Interplay
Dieser Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie bot Spaß für Monate.

**3. REALMS OF THE...** | Gremlin
**... Haunting** war ein schaurig schönes Gruselspiel mit Action und Rätseln.

**4. FIFA SOCCER 97** | EA
Alle Jahre wieder: hochwertige Sportspiele von Electronic Arts.

**5. DAS HEXAGON-KARTELL** | Ascaron
Ungewöhnlich: eine Hubschrauber-Simulation aus dem Hause Ascaron.

## Hardware-Trends

Vier Seiten widmet die PC Games 01/97 den CD-ROM-Laufwerken, die zum damaligen Zeitpunkt gerade 14- und 16fache Geschwindigkeit erreicht hatten. „Damit scheint die Geschwindigkeit endgültig ausgereizt, da die Übertragungsraten auf dem Niveau von Festplatten angelangt sind" – dieser Satz ist heute zum Schmunzeln, bedenkt man, dass aktuelle Laufwerke CDs mit 52facher Geschwindigkeit lesen. Kleiner Preisvergleich: Die 14fach-Laufwerke kosteten seinerzeit rund 500 DM. Heute bezahlt man für ein Laufwerk, das DVDs und CDs nicht nur lesen, sondern auch brennen kann, bloß einen Bruchteil: 50 Euro.